



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

**Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico**

Producción audiovisual para empoderar a jóvenes
del relleno sanitario de la zona 3 de la
Ciudad de Guatemala que apoya
Casa del Alfarero.

Erick Fernando Juárez Hub

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

**Producción audiovisual para empoderar a jóvenes
del relleno sanitario de la zona 3 de la Ciudad de Guatemala
que apoya Casa del Alfarero.**

Proyecto desarrollado por: Erick Fernando Juárez Hub
para optar al título de: Licenciado en Diseño Gráfico

Guatemala, agosto 2024

"Me reservo los derechos de autor haciéndome responsable
de las doctrinas sustentadas adjuntas, en la originalidad y contenido del Tema,
en el Análisis y Conclusión final, eximiendo de cualquier responsabilidad
a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala"





MIEMBROS DE JUNTA DIRECTIVA

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Decano

MSc. Licda. Ilma Judith Prado Duque

Vocal II

Arqta. Mayra Jeanett Díaz Barillas

Vocal III

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola

Vocal IV

Br. Laura del Carmen Berganza Pérez

Vocal V

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría

Secretario

Asesores

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Decano

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría

Secretario

Lic. Marco Antonio Morales Tomas

Asesor Metodológico

Licda. Miriam Isabel Melendez Sandoval

Asesora Gráfica



KaBe

Soy parte de
unas vacaciones
diferentes para
Tesoros

Vacaciones 2012

Índice

Presentación.....11

Capítulo 1: Introducción

13

- 1.2 Problema.....15
- 1.3 Justificación.....16
- 1.4 Objetivos.....17

Capítulo 2: Perfiles

19

- 2.1 Institución.....21
- 2.2 Grupo Objetivo.....24

Capítulo 3: Definición Creativa

25

- 3.1 Referentes Visuales.....27
- 3.2 Brief.....29
- 3.3 Insight.....33
- 3.4 Concepto Creativo.....34
- 3.5 Códigos Visuales.....35

Capítulo 4: Planificación Operativa

37

- 4.1 Ventajas y Desventajas.....39
- 4.2 Infografía.....40
- 4.3 Estrategia.....43
- 4.4 Cronograma.....45
- 4.5 Presupuesto.....47

Capítulo 5: Marco Teórico

49

- 5.1 Relevancia social.....51
- 5.2 Aportes del diseño.....53

Capítulo 6: Producción Gráfica

55

- 6.1 Nivel 1 de visualización.....57
- 6.2 Nivel 2 de visualización.....66
- 6.3 Nivel 3 de visualización.....70
- 6.4 Pieza final.....75

Capítulo 7: Lecciones Aprendidas

83

Capítulo 8: Conclusiones

87

Capítulo 9: Recomendaciones

91

- Fuentes consultadas.....95
- Glosario.....99
- Anexos.....103



Presentación

Por 30 años se ha caminado junto a las familias y comunidades en pobreza para desarrollar relaciones a largo plazo y centros comunitarios.

A diferencia de las organizaciones que se ocupan simplemente de la pobreza económica o física, se busca el desarrollo integral a través de cinco programas dentro de nuestros centros comunitarios: Desarrollo Familiar, Educación, Salud y Nutrición, Micro-Empresa y Desarrollo Comunitario. De una transformación física y mental a una transformación espiritual; queremos empoderar a las personas en pobreza en todo Guatemala y realizar cambios significativos en sus vidas y sus comunidades.

Sobre la incidencia del diseño será positiva a través de la producción audiovisual, su trascendencia en el grupo objetivo mejorando su calidad de vida; en la organización le ayudará a tener un recurso más para poder compartir en proyectos actuales y futuros. En el siguiente documento se plantea la necesidad de comunicación visual, la cual inicia con una breve investigación de la necesidad y el problema general el cual es, poco interés de las personas que viven en pobreza por tener un mejor futuro, quienes no desean cambiar su situación actual.

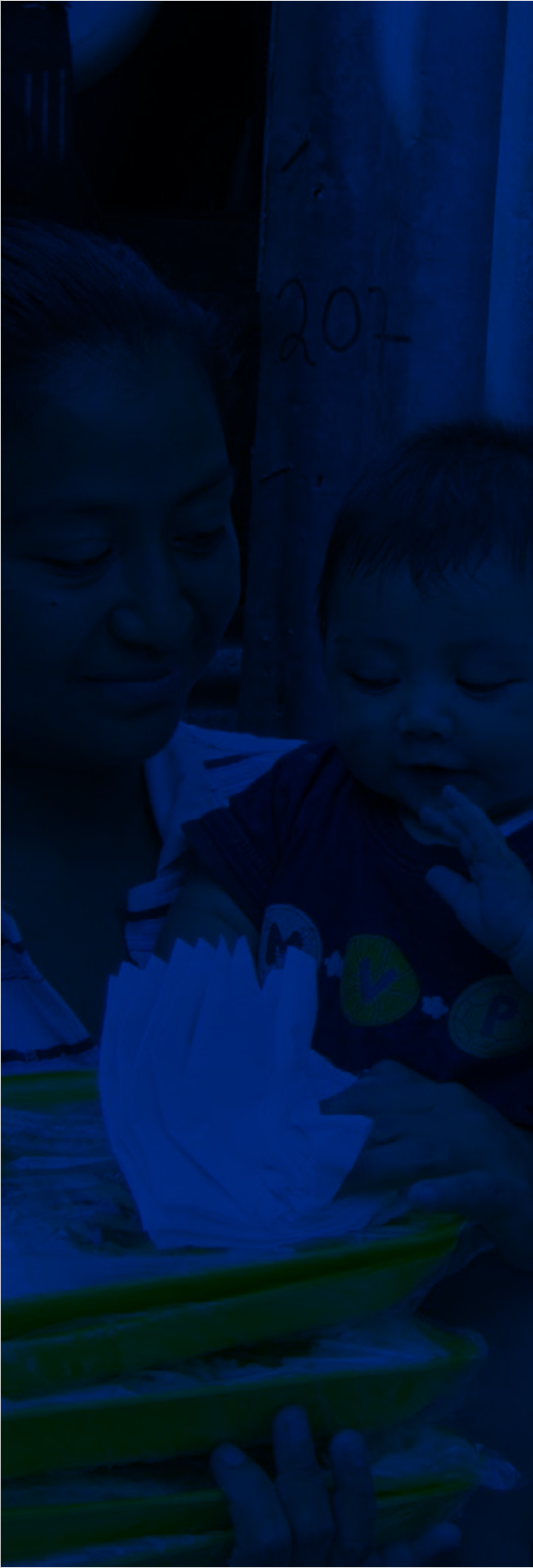
El objetivo general, es elaborar un material para promover el proceso de transformación y empoderamiento, a través de la comunicación visual a jóvenes que residen en colonias cercanas al relleno sanitario de la zona 3 de la Ciudad de Guatemala,

los cuales sufren de pobreza; siguiendo con los específicos, de diseño, entre otra información importante.

La importancia de realizar el proyecto en formato audiovisual, ayudará a que el grupo objetivo pueda desarrollarse, se pueda empoderar y multiplicar, por lo que mejorará la calidad de vida que lleva.

Académicamente el siguiente proyecto motiva al estudiante a demostrar las habilidades aprendidas durante los cinco años de carrera profesional, aplicándolo a su Proyecto de Graduación en la Licenciatura de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.





Capítulo

INTRODUCCIÓN

1

- Problema
- Justificación
- Objetivos



1.2 Identificación de la Necesidad

“Centenares de familias guatemaltecas obtienen el sustento diario a través de la clasificación de desechos en el relleno sanitario de la zona 3. Las condiciones laborales deplorables y los riesgos a los que se exponen no son obstáculos para que trabajen, aunque solo obtienen un salario promedio de Q1 mil 200 al mes.”
(La hora, 2015)

Vivir en el relleno sanitario de la zona 3, es un peligro para las familias que habitan en sus alrededores, poniendo cada día en riesgo sus vidas. “Es gente que cree que nació así y entre ellos hay muy poco liderazgo.” (De León, 2014)

“La falta de oportunidades y el nivel de pobreza empuja a muchos jóvenes a la delincuencia, es un caldo de cultivo. No vemos que existan maras en las colonias de clase media o clase alta, surgen también de la desintegración familiar y otros factores que están acuñados a la pobreza, no es una causa automática porque vemos el caso de Nicaragua, donde la situación de pobreza es similar a la de Guatemala, pero no tiene los niveles de inseguridad que tenemos nosotros, esto contribuye.” (Linares, 2015)

Los jóvenes viven en un entorno de pobreza y tienen poca cultura visual, donde la comunicación audiovisual no es innovadora, atractiva y novedosa, por lo que no atrae y motiva a dicho grupo a hacer una transformación de vida.

Poco interés de las personas que viven en pobreza por tener un mejor futuro, quienes no desean cambiar su situación actual, las cuales necesitan de una motivación audiovisual que les haga cambiar su visión. Las personas si logran terminar su diversificado no logran encontrar un trabajo estable por lo que deciden regresar al basurero; por otro lado muchos jóvenes andan de vagos por las calles de las comunidades, se les puede ver en grupos, otros comenten delitos en otras comunidades, visitar esas calles reflejan mucho pobreza.

Actualmente afecta de gran manera al grupo objetivo no tener como salir de la pobreza en la que se encuentran; muchos de ellos tienen la mentalidad de que nacieron pobres y morirán pobres; este pensamiento los padres se los van inculcando los padres a los hijos, por lo que esto se enraíza profundamente según corren los años. El relleno sanitario para ellos ya es su hogar, viven de lo que recolectan, entre la chatarra y basura, en medio de una pestilencia insoportable.

1.3 Justificación

Incidencia del diseño gráfico en la necesidad detectada

La necesidad será atendida por medio de una Campaña informativa audiovisual que motive al grupo objetivo a ser parte del proceso de transformación; desarrollar, empoderar y multiplicar, donde podrá salir de la situación de pobreza en la que se encuentra. La percepción que tendrá el grupo objetivo al ver esta serie de vídeos, le motivará a ser parte del proyecto de desarrollo.

La aplicación de un audiovisual le ayudará a comprender mejor el mensaje ya que carecen en su mayoría de estudios altos.

Transcendencia del proyecto

El nivel de influencia que tendrá el proyecto audiovisual mejorará la calidad de vida del grupo objetivo; podrán desarrollarse, generar sus ingresos y multiplicarse para alcanzar a más personas, a mediano y largo plazo se podrá ver los resultados, los cuales no dudamos que sean exitosos.

En la institución le ayudará a tener un recurso más para poder compartir en proyectos actuales y futuros: le ayudará a ver de mejor forma los alcances que han logrado en estos años y le motivará a seguir luchando por esta noble causa. Tendrá un buen impacto en la sociedad que se localiza en el área del relleno sanitario de la zona 3.

Factibilidad del proyecto

La Universidad de San Carlos de Guatemala y la Escuela de Diseño Gráfico respaldan este proceso al realizar el Proyecto de Graduación en Casa del Alfarero, dicho respaldo tiene un gran peso en cualquier institución.

La Asociación se comprometió a brindar todos los insumos necesarios tales como, accesibilidad a la información, reuniones, disponibilidad a lo que el diseñador proponga a realizar, disponibilidad de tiempo media vez se agende.

Como estudiante sancarlista existe el compromiso a realizar un buen proyecto, aplicando correctamente los conocimientos adquiridos en la carrera, los valores éticos y morales.

Factibilidad del proyecto

La Universidad de San Carlos de Guatemala y la Escuela de Diseño Gráfico respaldan este proceso al realizar el Proyecto de Graduación en Casa del Alfarero, dicho respaldo tiene un gran peso en cualquier institución.

La Asociación se comprometió a brindar todos los insumos necesarios tales como, accesibilidad a la información, reuniones, disponibilidad a lo que el diseñador proponga a realizar, disponibilidad de tiempo una vez se agende.

Como estudiante sancarlista existe el compromiso a realizar un buen proyecto, aplicando correctamente los conocimientos adquiridos en la carrera, los valores éticos y morales.

1.4 Objetivos

General

Promover el proceso de transformación y empoderamiento, a través de la comunicación visual de jóvenes que residen en colonias cercanas al relleno sanitario de la zona 3 de la Ciudad de Guatemala, los cuales sufren de pobreza.

Específicos de diseño

- Elaborar una producción audiovisual que motive la transformación y el empoderamiento juvenil.
- Diseñar material audiovisual con características gráficas iconográficas de fácil comprensión para el grupo objetivo.
- Elaborar una producción audiovisual que motive al grupo objetivo a salir de la pobreza.

De Comunicación Visual

Motivar a través de la comunicación audiovisual a jóvenes de como insertarse al proceso de transformación y empoderamiento.





Capítulo 2

PERFILES

- Institución
- Grupo Objetivo



2.1 Perfil de la Institución

Casa del Alfarero es una organización Cristiana fundada por dos guatemaltecos que fueron inspiradas a tomar acción a través de su experiencia, trabajando con la extrema pobreza en el Relleno Sanitario de la zona 3 en la ciudad de Guatemala.

Por 30 años ha caminado junto a las familias y comunidades en pobreza para desarrollar relaciones a largo plazo y centros comunitarios. A diferencia de las organizaciones que se ocupan simplemente de la pobreza económica o física, buscamos desarrollo integral a través de cinco programas dentro de nuestros centros comunitarios: Desarrollo Familiar, Educación, Salud y Nutrición, Micro-Empresa y Desarrollo Comunitario. De una transformación física y mental a una transformación espiritual, queremos empoderar a las personas en pobreza en todo Guatemala y realizar cambios significativos en sus vidas y sus comunidades.

Más de 13,000 con las que ha trabajado por más de 30 años en la ciudad de Guatemala que viven en la basura y que sobreviven en el relleno sanitario de la zona 3 más grande de Latinoamérica. Muchos que salen de la pobreza y muchos quedarse en ella. En 2012 a través de planeación estratégica, se convierte en una organización que lucha contra la pobreza en Guatemala; donde el 65% de la población vive en pobreza. Durante los últimos cuatro años ha realizado 15 viajes exploratorios a 22 comunidades en pobreza, en el área rural de Guatemala, no solo es pobreza económica, se ha identificado 8 formas de pobreza que se fuerzan mutuamente que mantienen a los pobres excluidos, manipulados y sin la capacidad de generar sus propias oportunidades.

1. Pobreza Espiritual: No tienen una relación personal con Dios o el conocimiento que son maravillosamente creados por Él.

2. Pobreza Intelectual: No tienen acceso al conocimiento y a la tecnología, creen que son basura, inútiles y tontos.
3. Pobreza Afectiva: Para muchos la violencia es una forma de vivir, viven fuera del amor y viven en el odio, amargura, baja autoestima y egoísmo.
4. Pobreza de voluntad: Muchos son esclavos de sustancias o abusos sexual, les falta la voluntad o el estímulo para cambiar.
5. Pobreza Física: Desnutrición, duras condiciones de trabajo y él no tener acceso servicios de salud.
6. Pobreza de solidaridad: Para muchos "Estoy solo" es una frase muy común, las personas se sienten aisladas, no solo dentro de su familia sino dentro de la comunidad.
7. Pobreza Cívica: Liderazgo, cooperación y colaboración dentro de la comunidad no es parte de su cultura.
8. Pobreza: Las personas en estado de pobreza tienen un ingreso menor de a Q450.00 al mes.

Un reino de pobreza en la comunidad, pero hay esperanza, podemos colaborar para construir el reino de Dios, las personas pueden tener vida y tenerla en abundancia. Basados en nuestra experiencia, se diseñó un nuevo modelo de trabajo, que busca evitar la dependencia y promover la sostenibilidad.

El modelo se divide en tres etapas: Desarrollar, empoderar y multiplicar.

1. **Desarrollar (Trabajo):** Cada centro se inicia con 5 programas integrales (desarrollo familiar, educación, salud, nutrición, microempresa y desarrollo comunitario. (3 centros comunitario)
2. **Empoderar (Estado):** Con entrenamiento y delegación continua, empoderamos a las personas para tomar el control de crecimiento y desarrollo de su comunidad, hoy el 70% del personal de los centros comunitarios son tesoros, quienes crecieron en la comunidad del relleno sanitario.
3. **Multiplicar:** Para tener un efecto multiplicador se retan a las personas a ir fuera de su comunidad y compartir lo que han aprendido, la visión es ambiciosa, ver un efecto multiplicador en las familias de las comunidades, no solo la zona del relleno sanitario sino en toda Guatemala, un nuevo reino, el reino de Dios.

Llevará mucho trabajo y muchos años, mucho amor y mucha ayuda, únete orando, invitar y donar.

Misión

Casa del Alfarero es una organización Cristiana, que, a través de promover una relación personal con Dios por medio de Jesucristo y programas de desarrollo integral, combate la pobreza en Guatemala con énfasis en la niñez y juventud en riesgo.

Visión

Que cada niño y joven beneficiado a través de su relación personal con Dios, alcance el grado de madurez para continuar su desarrollo integral y contribuya a combatir la pobreza, siendo influencia en su propia familia, comunidad y nación.

Valores

1. Liderazgo
2. Servicio al pobre
3. Confiabilidad
4. Relaciones de largo plazo
5. Mayordomía
6. Adaptabilidad
7. Factibilidad
8. Transformación
9. Comunidad y Nación

Políticas de comunicación

Nuestra comunicación aunque hace uso de fotografías o videos reales, bajo ninguna circunstancia permite el amarillismo, por lo que no muestra escenas que denigren a ninguna persona. No hacemos uso de escenas de personas trabajando dentro del basurero.



Servicios (proyectos o programas)

Nuestro modelo de trabajo a través de Centros Comunitarios en donde el proceso de Transformación (Desarrollar – Empoderar - Multiplicar) se lleva a cabo.

5 Programas de Desarrollo Integral: Educación, Salud & Nutrición, Desarrollo Familiar, Desarrollo Comunitario y Microempresa.

Áreas de cobertura

Contamos con 3 Centros Comunitarios ubicados en la Ciudad de Guatemala y este año fue la apertura de una Oficina de Campo en Chiquimula.

2.2 Caracterización del Grupo Objetivo

Ubicación geográfica

18 comunidades que esta localizadas Irededores del relleno sanitario en la zona 3 de la Ciudad de Guatemala.

Características socio-demográficas

Hombres y mujeres jóvenes de 15 a 25 años. Algunos de ellos ya tienen familia. Algunos siguen estudiando; algunos trabajan en el basurero; algunos se mantienen de vagos por las calles de las comunidades; viven con familias disfuncionales

Características socio-económicas

Carecen de ingresos económicos estables, la mayoría de ellos luchan diariamente el relleno sanitario, buscando alimento o chatarra para poder venderla y tener un ingreso para sobrevivir. Con el ingreso mensual sobreviven para cubrir sus necesidades. Activan como “guajeros” en el basurero vendiendo lo que encuentran en las recicladoras que estan dentro y fuera del lugar.

Viven en el área urbana y a pesar de que es en la Ciudad de Guatemala la pobreza se ve y se siente al estar ahí. Llegan hasta el nivel diversificado si les va bien.

Características Psicográficas

Sin embargo, ve canales nacionales por lo cual ve publicidad nacional. Si tiene la oportunidad de ver material impreso, ve el periódico nuestro

diario, el cual tiene muchas fotografías.

En cuanto a la tipografía, necesita que le llamen la atención y que sea legible con un uso de color oportuno en la situación. Siguiendo con el periódico que ve, este usa mayormente colores rojos, amarillos, negros e incluso azul en su logo; la tipografía debe de gritar, las formas a utilizar deben ser simples y no complejas para que entienda al instante.

Se considera una persona pobre, pero sabe que debe de ganarse el sustento diario en el basurero, ellos solo sobreviven, pasan mucha hambre y necesidades básicas como las de alimentación, salud, educación y vestimenta. Cada día luchan por sobrevivir, pero no viven un sueño que los lleve a algo mejor, no creen en si mismos.

Relación del grupo objetivo y la institución

El encuentro entre ambos ocurre con el acercamiento que realiza la asociación a través de convocatorias en hogares, parques y salones, quienes les ofrecen beneficios tales como programas de desarrollo integral y familias, capacitaciones, talleres, actividades familiares, entre otras.



Capítulo 3

DEFINICIÓN CREATIVA

- Referentes Visuales
- Brief
- Insight
- Concepto creativo



3.1 Referentes Visuales

Curso de producción y edición de vídeo en domestika.org



Canal de Youtube con tutoriales de producción de vídeo, uso de cámaras, sonido y grabaciones.



Referencias visuales de vídeos de motion graphics:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZydsX1qjoBI>

<https://www.youtube.com/watch?v=nbAPFy4lVYg>



Paleta de colores
(Referencias en motion graphics)



Fuente: Instituto Nacional de Estadística y Censos (INE), Encuesta Nacional de Condiciones de Vida, Guatemala, 2014.

Tipografías geométricas en la producción.



3.2 Brief

Casa del Alfarero es una organización Cristo céntrica fundada por dos guatemaltecas que fueron inspiradas a tomar acción a través de su experiencia, trabajando con la extrema pobreza en el Relleno Sanitario de la zona 3 en la ciudad de Guatemala. Por 30 años hemos caminado junto a las familias y comunidades en pobreza para desarrollar relaciones a largo plazo y centros comunitarios.

A diferencia de las organizaciones que se ocupan simplemente de la pobreza económica o física, buscamos el desarrollo integral a través de cinco programas dentro de nuestros centros comunitarios: Desarrollo Familiar, Educación, Salud y Nutrición, Micro-Empresa y Desarrollo Comunitario. De una transformación física y mental a una transformación espiritual, queremos empoderar a las personas en pobreza en todo Guatemala y realizar cambios significativos en sus vidas y sus comunidades.

Objetivos de Comunicación

General

Promover el proceso de transformación y empoderamiento, a través de la comunicación visual a jóvenes que residen en colonias cercanas al relleno sanitario de la zona 3 de la Ciudad de Guatemala, los cuales sufren de pobreza.

Específicos

1. Elaborar una producción audiovisual que motive la transformación y el empoderamiento juvenil.
2. Diseñar material audiovisual con características gráficas iconográficas de fácil comprensión para el grupo objetivo.
3. Elaborar una producción audiovisual que motive al grupo objetivo a salir de la pobreza.

Grupo Objetivo

Jóvenes de 15 a 25 años que viven en comunidades cercanas al relleno sanitario de la zona 3.

Estructura

Serie de 5 vídeos que inspiren al grupo objetivo a incorporarse al DEM. Se usará la técnica de motion graphics y testimonial.

Vídeo 1

Desarrollo: En este vídeo se contará lo que ofrece casa del alfarero en sus 5 programas, desarrollo familiar, educación, salud y nutrición, micro-empresa y desarrollo comunitario.

Vídeo 2

Empoderar: Ya habiendo desarrollado la fase anterior se le dice al grupo objetivo que lo puede compartir y desarrollar dentro de su familia. Compartiendo del fruto del desarrollo.

Vídeo 3

Multiplicar: Luego de haber compartido la fase de desarrollo con la familia, se les dice que lo compartan con sus vecinos, con las demás personas fuera de su entorno incluso que la nación pueda ser impactada por el cambio en ellos.

Vídeo 4

Testimonial por dos mujeres.

Documentación

Información de la institución historia

En la víspera de navidad, 1986, dos guatemaltecas llamadas Lisbeth y Gladys fueron al relleno sanitario- lugar muy pobre y peligroso en la ciudad de Guatemala. Un lugar donde ni Gladys ni Lisbeth deseaban estar. Solamente estaban cumpliendo con una solicitud de unos amigos de ir y repartir frazadas a las personas que vivían y trabajaban en el relleno sanitario. Estaban impactadas por la extrema pobreza que encontraron, por ello decidieron regresar el siguiente año para navidad, y luego a la próxima.

Estudios bíblicos, cuidado de salud y tutorías fueron los primeros servicios que se brindaron. Luego de unos años Lisbeth y Gladys decidieron dejar su profesión y su trabajo para hacer crecer el ministerio, todos pensaron que estaban locas. Dos mujeres no podían estar trabajando en el basurero de la ciudad. Pero en 1991, Casa del Alfarero se convirtió en una organización legalmente constituida, basando su nombre en el pasaje de Jeremías 18:1-6. A la fecha Casa del Alfarero sigue siendo liderada por guatemaltecos y continúa creciendo con el apoyo de voluntarios y donantes nacionales e internacionales.

Un encuentro con la pobreza

“El momento en que puse un pie en el basurero la situación me abrumó. Conforme me acercaba sentí que el olor de la basura aumentaba y era muy fuerte, empecé a ver escenas de mucho dolor; vi niños jugando dentro

de la basura, personas buscando comida dentro de ella, y niños y adultos oliendo pegamento. Nunca regresaré a este lugar, fue mi pensamiento. Solamente estoy haciendo un favor.”

—Gladys Acuña de Güitz,
Co-fundadora, Casa del Alfarero

Información necesaria para el proyecto 8 Formas de pobreza

+De 13,000 con las que ha trabajado por más de 30 años en la ciudad de Guatemala que viven en la basura y que sobreviven en el relleno sanitario de la zona 3 más grande de Latinoamérica. Muchos que salen de la pobreza y muchos quedarse en ella. En 2012 a través de planeación estratégica, se convierte en una organización que lucha contra la pobreza en Guatemala; donde el 65% de la población vive en pobreza. Durante los últimos cuatro años ha realizado 15 viajes exploratorios a 22 comunidades en pobreza, en el área rural de Guatemala, no solo es pobreza económica, se ha identificado 8 formas de pobreza que se fuerzan mutuamente que mantienen a los pobres excluidos, manipulados y sin la capacidad de generar sus propias oportunidades.

1. Pobreza Espiritual: No tienen una relación personal con Dios o el conocimiento que son maravillosamente creados por Él.
2. Pobreza Intelectual: No tienen acceso al conocimiento y a la tecnología, creen que son basura, inútiles y tontos.
3. Pobreza Afectiva: Para muchos la violencia es una forma de vivir, viven fuera del amor y viven en el odio, amargura, baja autoestima y egoísmo.
4. Pobreza de voluntad: Muchos son esclavos de sustancias o abusos sexual, les falta la voluntad o el estímulo para cambiar.
5. Pobreza Física: Desnutrición, duras condiciones de trabajo y él no tener acceso servicios de salud.
6. Pobreza de solidaridad: Para muchos "Estoy solo" es una frase muy común, las personas se sienten aisladas, no solo dentro de su familia sino dentro de la comunidad.
7. Pobreza Cívica: Liderazgo, cooperación y colaboración dentro de la comunidad no es parte de su cultura.
8. Pobreza: Las personas en estado de pobreza tienen un ingreso menor de a Q450.00 al mes.

Llevará mucho trabajo y muchos años, mucho amor y mucha ayuda, unte orando, invitar y donar.

Un reino de pobreza en la comunidad, pero hay esperanza, podemos colaborar para construir el reino de Dios, las personas pueden tener vida y tenerla en abundancia. Basados en nuestra experiencia, se diseñó un nuevo modelo de trabajo, que busca evitar la dependencia y promover la sostenibilidad. El modelo se divide en tres etapas: Desarrollar, empoderar y multiplicar

1. Desarrollar (Trabajo) : Cada centro se inicia con 5 programas integrales (desarrollo familiar, educación, salud, nutrición, micro-empresa y desarrollo comunitario. (3 centros comunitario)
2. Empoderar (Estado): Con entrenamiento y delegación continua, empoderamos a las personas para tomar el control de crecimiento y desarrollo de su comunidad, hoy el 70% del personal de los centros comunitarios son tesoros, quienes crecieron en la comunidad del relleno sanitario.
3. Multiplicar: Para tener un efecto multiplicador se reta las personas a ir fuera de su comunidad y compartir lo que han aprendido, la visión es ambiciosa, ver un efecto multiplicador en las familias de las comunidades, no solo la zona del relleno sanitario sino en toda Guatemala, un nuevo reino, el reino de Dios.

Llevará mucho trabajo y muchos años, mucho amor y mucha ayuda, unte orando, invitar y donar.

La pobreza tiene solución, las personas pueden superarla, solo necesitan oportunidades para hacerlo, y



cuando eso sucede, genera muchos cambios; trae salud y bienestar, paz, libertad, abundancia y esperanza

Estrategia 3-1-3

3: Se divide en 3 etapas de transformación, desarrollar, empoderar y multiplicar. (Todo empieza con el cambio individual)

1: Establecimientos de centros comunitarios, lugar físico que facilita el proceso de transformación. (Realizan un diagnóstico, utilizando el modelo de las 8 formas de pobreza)

3: Ámbitos de impacto, generando un cambio gradual en la familia, comunidad y nación. Iniciando un cambio personal será influencia para su familia, luego la familia generará cambios en su comunidad y al transformar las comunidades estas generan cambios positivos en la nación.

3.3 Insight

Determinar Insights

Utilizando las herramientas de observación (comportamiento del grupo objetivo y su contexto), entrevista (serie de preguntas al grupo objetivo muy puntuales) e inmersión (compartir con el grupo objetivo) se llegó a las ideas siguientes:

1. Si yo puedo, tu puedes (necesitan un motivante para el cambio)
2. La basura lo es todo (para el grupo objetivo sobrevivir de la basura lo es todo, su vida esta completamente entregada a este lugar)
3. La basura no lo es todo (a positivo)
4. Estoy solo y nadie se preocupa por mí.

Insight final:

No estoy solo, hay alguien que se preocupa por mí.

3.4 Concepto Creativo

Definición de concepto creativo

Utilizando las herramientas de observación (comportamiento del grupo objetivo y su contexto), entrevista (serie de preguntas al grupo objetivo muy puntuales) e inmersión (compartir con el grupo objetivo) se llega a las ideas siguientes:

Concepto final:
Transforma la historia de tu vida en el camino de la graduación.

1. Yo Creo en mí

“Las personas necesitan creer que pueden salir de la pobreza”

2. Yo Creo en la transformación

“Las personas necesitan creer que pueden salir de la pobreza” se complementaria Yo Creo con una frase extra por ejemplo “Yo Creo en poder salir de la pobreza como parte de la campaña”

3. Transformo mi historia

“Mi historia inicio triste, pero con el proceso de transformación mi historia tomara un nuevo rumbo.”

4. En Casa del Alfarero puedes cambiar

“Ofrecer que en CDA las personas pueden cambiar, pueden desarrollarse y transformar su historia.”

5. Quiero cambiar mi historia

Un proceso de transformación en la vida de las personas”

3.5 Códigos Visuales

Tipografías a utilizar:

**Myriad
Family Font**

NOVECENTO
FONT FAMILY

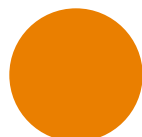
Colores a utilizar:



#001689

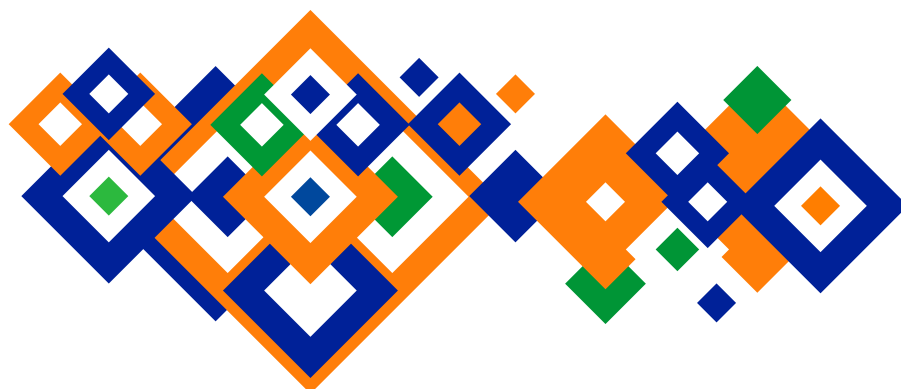


#009944



#EA7200

Formas a utilizar:







Capítulo **4**

PLANIFICACIÓN OPERATIVA

- Ventajas y Desventajas
- Infografía del proceso
- Estrategía de Comunicación
- Cronograma
- Presupuesto



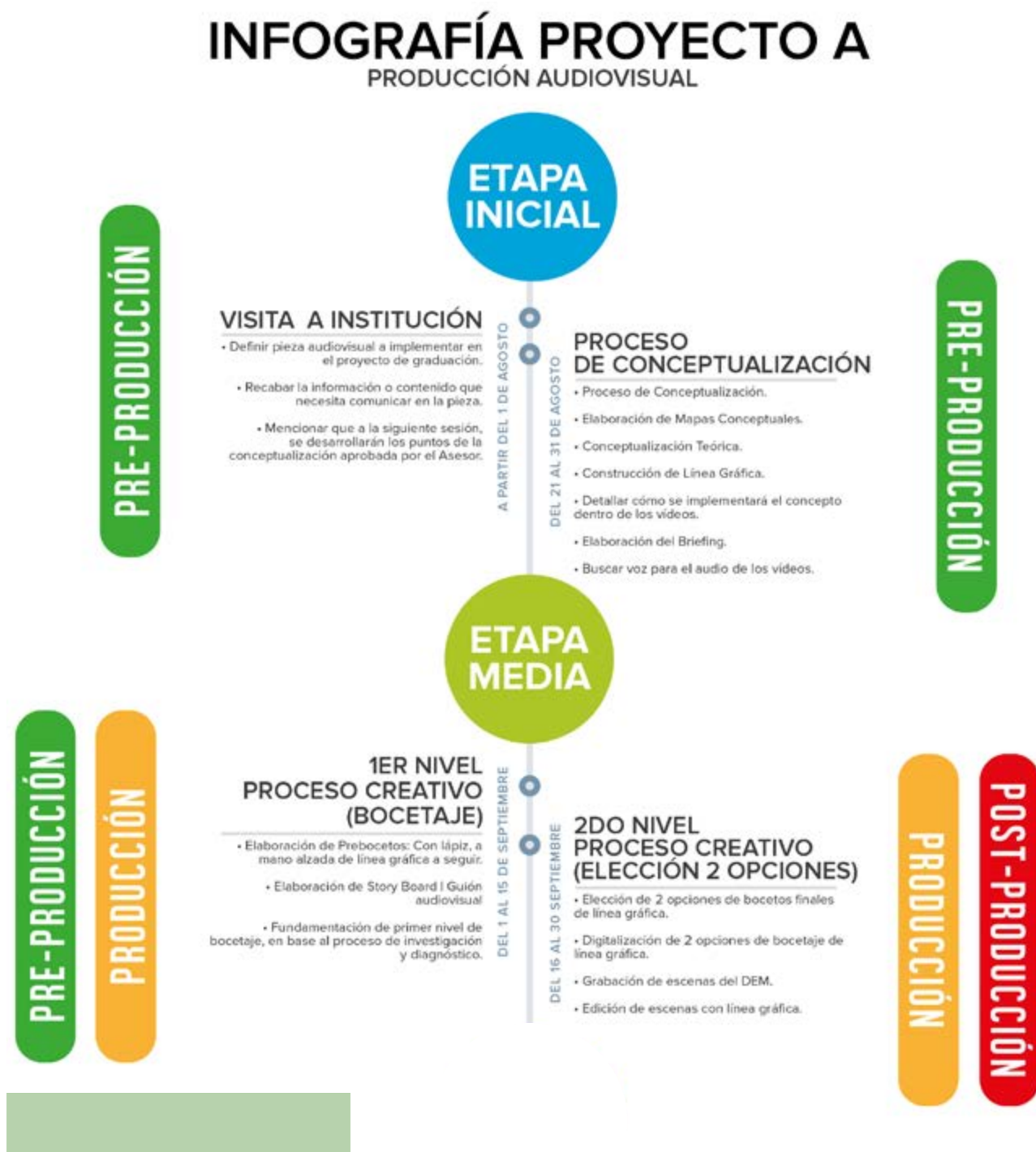
4.1 Ventajas y Desventajas

Aquí se mencionan las ventajas y desventajas del proyecto a, donde claramente se anota en cada ítem la posición respectiva.

VENTAJAS	DESVENTAJAS
• Los vídeos tienen mayor impacto. • Ayudan a centrar la atención. • Es más comprensible para las personas. • Por ser en un formato físico no tiene vencimiento. • Puede usarse más de una vez. • Mostrará buenos resultados que motiven al grupo objetivo. • Tendrá reacciones positivas. • Es versátil (Reproducciones en varios dispositivos de mesa y móviles). • Permite expandirse el contenido a todo el país e internacionalmente. • Mejor uso de los significados (palabras, imágenes y sonidos). • El uso del Storytelling fortalece a la asociación, ya que es una técnica utilizada para contar historias de experiencias con la marca.	• Mala preparación para presentar los vídeos al grupo objetivo. • Mala iluminación en el lugar a presentar. • Falta de equipo de sonido. • Puede alterarse la realidad con información falsa.

4.2 Infografía del proceso

En esta infografía se menciona de forma precisa el proceso del proyecto A, desde su preproducción hasta la fase final del proyecto.



ETAPA FINAL

HERRAMIENTA DE VALIDACIÓN

- Desarrollar una Encuesta para el evaluar funcionalidad del concepto, pieza, videos, etc. del proyecto de graduación hacia el Cliente y hacia profesionales de Diseño.

- Correcciones del Asesor.

DEL 10 AL 15 DE SEPTIEMBRE

APROBACIÓN Y VALIDACIÓN POR LA INSTITUCIÓN

Desarrollar la Conceptualización del Proyecto de Graduación. Explicar todo su proceso: conceptualización teórica, línea gráfica e implementación de concepto a los videos. Mencionar que esta conceptualización ha sido previamente aprobada por el Asesor.

- Aprobación de Conceptualización.
- Presentación de 2 opciones digitalizadas de línea gráfica (Escenas video, tomas serán las mismas para ambas líneas gráficas).
- Elección de una opción final digitalizada.
- Evaluar Funcionalidad de opción digitalizada a través de la Encuesta.
- Tabulación de datos y elaboración de gráficos.
- Posibles correcciones

DEL 25 AL 30 DE SEPTIEMBRE

VALIDACIÓN POR PROFESIONALES

- Evaluar funcionalidad de opción digitalizada final a través de la Encuesta.
- Tabulación de datos y elaboración de gráficos.
- Posibles correcciones de las propuestas.

DEL 20 AL 22 DE SEPTIEMBRE

3ER NIVEL PROCESO CREATIVO ARTE FINAL

- Correcciones en videos.
- Corrección de escenas.
- Correcta sincronización de audio y tomas.
- Revisión de audio.

DEL 1 AL 20 DE OCTUBRE

VALIDACIÓN POR GRUPO OBJETIVO

Evaluar funcionalidad de opción digitalizada final a través de la Encuesta.

- Tabulación de datos y elaboración de gráficos.
- Posibles correcciones de las propuestas.

DEL 5 AL 10 DE OCTUBRE

VISITA A CASA DEL ALFARERO | PRESENTACIÓN DE PROPUESTA FINAL | TABULACIÓN DE RESULTADOS

- Se presenta la propuesta final de los 3 videos. Se le hace entrega de un CD.
- Se presentan los datos tabulados de la Encuesta dirigida a profesionales de Diseño Gráfico y a Grupo Objetivo.
- Se presentan los objetivos del proyecto de graduación, con el fin de recalcar su cumplimiento y alcance.
- Fase de Evaluación y redacción de Informe y de Aprendizajes (Conclusiones y Recomendaciones).

OCTUBRE

POST-PRODUCCIÓN



PRE PRODUCCIÓN

Podemos considerarla como la fase más importante porque es donde se sientan las bases de qué se hará en cada momento.

Se definen presupuestos, medios, profesionales a involucrar, espacios o locaciones.

Es un trabajo de planificación exhaustiva y realista de todo el proyecto.

PRODUCCIÓN

Se materializan las decisiones tomadas durante la fase de pre-producción. Si la planificación ha sido catastrófica, la producción será un derroche de tiempo y capital en un mar de caos.

En esta etapa trabajan de forma coordinada todos los equipos (sonido, iluminación, audio, vestuario, escenografía...).

POST PRODUCCIÓN

El realizador y los directores realizan la selección y edición de los mejores materiales grabados.

El editor se encarga de hacer el montaje y en esta fase la producción garantiza que esté todo disponible para conseguir el producto final.

Incluye desde los derechos musicales si hacen falta hasta la coordinación de las horas de montaje.

4.3 Estrategia de Comunicación

Casa del Alfarero es una organización Cristiana fundada por dos guatemaltecos que fueron inspiradas a tomar acción a través de su experiencia, trabajando con la extrema pobreza en el Relleno Sanitario de la zona 3 en la ciudad de Guatemala.

¿Qué se va a comunicar?

Se comunicará el proceso de transformación DEM en dos historias de dos personas.

Desarrollar (Trabajo): Cada centro se inicia con 5 programas integrales (desarrollo familiar, educación, salud, nutrición, microempresa y desarrollo comunitario. (3 centros comunitario)

Empoderar (Estado): Con entrenamiento y delegación continua, empoderamos a las personas para tomar el control de crecimiento y desarrollo de su comunidad, hoy el 70% del personal de los centros comunitarios son tesoros, quienes crecieron en la comunidad del relleno sanitario.

Multiplicar: Para tener un efecto multiplicador se reta las personas a ir fuera de su comunidad y compartir lo que han aprendido, la visión es ambiciosa, ver un efecto multiplicador en las familias de las comunidades, no solo la zona del relleno sanitario sino en toda Guatemala, un nuevo reino, el reino de Dios.

¿Para qué se va a comunicar?

Objetivos de comunicación

General

Promover el proceso de transformación y empoderamiento, a través de la comunicación visual a jóvenes que residen en colonias cercanas al relleno sanitario de la zona 3 de la Ciudad de Guatemala, los cuales sufren de pobreza.

Específicos

1. Elaborar una producción audiovisual que motive la transformación y el empoderamiento juvenil.
2. Diseñar material audiovisual con características gráficas iconográficas de fácil comprensión para el grupo objetivo.
3. Elaborar una producción audiovisual que motive al grupo objetivo a salir de la pobreza.

Productos o resultados esperados.

Tres vídeos de 20 minutos en total que promuevan el proceso de transformación DEM a la juventud del relleno sanitario de la zona 3.

¿Con qué se va a comunicar?

Tres vídeos de 15 a 20 minutos aproximadamente

¿Con quiénes se realizará el proceso de diseño gráfico?

- Asesores del EPS, Proyecto de Graduación e Institución.
- Asesores externos en redacción de informe.
- Asesores profesionales y no profesionales en producción de vídeo.
- Colaboradores en grabaciones con equipo extra de cámaras y dron.
- Jefa de la asociación.
- Personal de la institución en verificación de línea gráfica.

¿Cuándo se realizará la pieza de diseño gráfico A?

- De agosto a septiembre (Planificación)
- Septiembre (Producción Gráfica)
- Octubre (Redacción Informe)
- Octubre (Retoques finales piezas)
- A largo plazo

¿Dónde se utilizará la pieza A?

- En 18 comunides cercanas al Relleno Sanitario de la Ciudad de Guatemala zona 3
- Sedes de Casa del Alfarero
- Sede central CDA

4.4 Cronograma

Aquí se anotan las fechas y actividades de todo el proceso del proyecto a, indicando su locación y las horas necesarias para cada actividad.

PREPRODUCCIÓN			
FECHA	ACTIVIDAD	LOCACIÓN	HORAS
29 de julio	1era Visita a institución.	Centro comunitario zona 3	4 horas
Del 1 al 11 de agosto	Recabar información de la asociación.	A distancia	Periodo del eps
Del 14 al 17 de agosto	Conocer la zona de residencia del grupo objetivo.	Zona 3 Relleno sanitario	Periodo del eps
Del 14 al 17 de agosto	Realizar mapa de empatía del grupo y recabar información para fundamentar insights y conceptos.	A distancia	Periodo del eps
18 de agosto	Definir posibles propuestas de insights y conceptos creativos.	A distancia	Periodo del eps
Lunes 21 o martes 22	Firma de actas	Oficinas centrales Casa del Alfarero	Por la mañana
Lunes 21 o martes 22	Propuestas de ide Etapa Creativa (propuestas de insights, concepto, línea gráfica a seguir) Ideas de la temática de la producción audiovisual.	Oficinas centrales Casa del Alfarero	Por la mañana
22 de agosto	Presentación de Etapa Creativa (propuestas de insights, concepto, línea gráfica a seguir, brief y referentes visuales)	USAC Clase PG2 y EPS	Periodo del eps
Del 23 al 25 de agosto	Definir insights, concepto y línea gráfica a seguir.	A distancia	Periodo del eps
Del 26 agosto al 10 de septiembre	Elaboración de Producción Gráfica Nivel 1 de visualización. (Bocetaje de línea gráfica, Story Boards, Guión técnico)	A distancia (Visita semanal para presentar avances si se requiere)	Periodo del eps
Del 26 de agosto al 10 de septiembre	Envío de avances a tercer asesor	A distancia	Periodo del eps

PRODUCCIÓN

FECHA	ACTIVIDAD	LOCACIÓN	HORAS
Domingo 27 de agosto o Domingo 3 de Septiembre	Grabación aérea con dron (Definir permisos con Casa del Alfarero, logística)	Relleno sanitario	4 horas (de 9 a 13 hrs.)
<i>Fines de semana y un día a la semana del 1 al 25 de septiembre Pendiente definir fechas exactas</i>	<i>Primeras grabaciones proyecto principal</i>	<i>Zona 3</i>	<i>A definir</i>
Del 18 al 22 de septiembre	Presentación y asesoría del Nivel 1 de Visualización	USAC	Periodo del eps
Del 18 al 22 de septiembre	Presentación y asesoría del Nivel 1 de Visualización	Oficinas Centrales Casa del Alfarero	A definir

POSTPRODUCCIÓN

FECHA	ACTIVIDAD	LOCACIÓN	HORAS
Del 18 de septiembre al 1 de octubre	Edición de vídeos (previos)	A distancia	Periodo del eps
Del 2 al 6 de octubre	Presentación y asesoría del Nivel 2 de Visualización (Versión preeliminar de vídeos)	USAC	Periodo del eps
Del 2 al 6 de octubre	Presentación y asesoría del Nivel 2 de Visualización (Versión preeliminar de vídeos)	Oficinas Centrales Casa del Alfarero	A definir
16 al 20 de octubre	Presentación y asesoría del Nivel 3 de Visualización	USAC	Periodo del eps

PRESENTACIÓN

Del 23 al 27 de octubre	Presentación conjunta con SEDES EPS	USAC	Pendiente
-------------------------	-------------------------------------	------	-----------

4.5 Presupuesto

Aquí se anotan los costos reales y recursos a utilizar en el proyecto A, donde claramente la institución se da cuenta del valor que tiene la producción audiovisual.

RECURSOS	COSTOS
Micrófono inalámbrico	Q275.00
Trípode	Q700.00
Pasajes	Q100.00
Colaboradores (10 días x Q125 el día)	Q1,250.00
Curso de producción de vídeo	Q160.00
Uso de equipo	Q5,000.00
Costo Vídeo 1 (Motion Graphics)	Q10,000.00
Costo Vídeo 2 (Motion Graphics)	Q10,000.00
Costo Vídeo 3 (Motion Graphics)	Q10,000.00
Costo Vídeo 4 (Testimonial)	Q15,000.00
Total	Q52,485.00





Capítulo 5

MARCO TEÓRICO

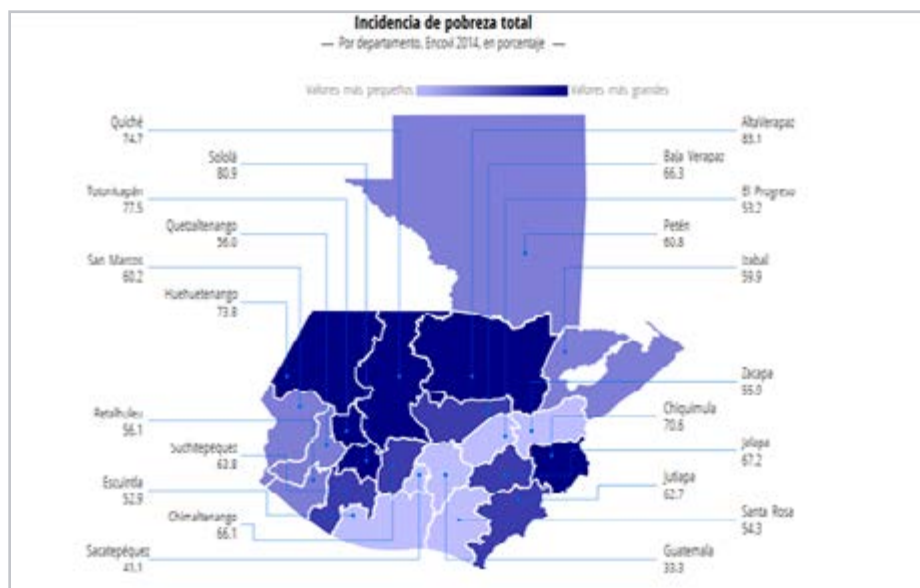
- Relevancia Social
- Aportes del diseño



5.1 Relevancia Social del Contenido a comunicar

“Centenares de familias guatemaltecas obtienen el sustento diario a través de la clasificación de desechos en el relleno sanitario de la zona 3 de la Ciudad de Guatemala.

Las condiciones laborales deplorables y los riesgos a los que se exponen no son obstáculos para que trabajen, aunque solo obtienen un salario promedio de Q1,200 al mes.”
(La hora, 2015)



Fuente: Instituto Nacional de Estadística y Censos (INE), Encuesta Nacional de Condiciones de Vida, Guatemala, 2014.

Más de 13,000 personas son las que Casa del Alfarero ha ayudado por más de 30 años en la ciudad de Guatemala que viven en la basura y que sobreviven en el relleno sanitario de la zona 3, el relleno más grande de Latinoamérica. Son muchos los que salen de la pobreza y muchos son los que deciden quedarse en ella. En 2012 a través de su modelo de trabajo el cual es desarrollar, empoderar y multiplicar a las personas a las cuales ayuda; dicha institución se convirtió en una organización que lucha contra la pobreza en Guatemala.

“El basurero de la zona 3, mejor conocido como relleno sanitario, existe desde 1953 y es uno de los más grandes de Centro América, al tener el tamaño de 22 estadios de fútbol juntos. Alrededor del área viven aproximadamente 60,000 habitantes, que de una u otra manera tienen alguna conexión con el mismo. Las condiciones de vida de quienes trabajan en él son increíbles,

pero al mismo tiempo, muy similares a la realidad que viven miles de guatemaltecos: pobreza y exclusión.”
(Gómez, 2013)

Miles de personas, la gran mayoría, vive en situación de pobreza y de pocas oportunidades que les permitan tener un mejor futuro. Muchas empresas excluyen a estas personas por su condición, negándoles trabajo digno, por lo que deciden continuar en el relleno sanitario sobreviviendo. Vivir en el relleno sanitario es un riesgo total, perjudica a su salud física y emocional. “Es gente que cree que nació así y entre ellos hay muy poco liderazgo.” (De León, 2014)

“La falta de oportunidades y el nivel de pobreza empuja a muchos jóvenes a la delincuencia, es un caldo de cultivo. No vemos que existan maras en las colonias de clase media o clase alta, surgen también de la desintegración familiar y otros factores que están acuñados a la pobreza,

no es una causa automática porque vemos el caso de Nicaragua, donde la situación de pobreza es similar a la de Guatemala, pero no tiene los niveles de inseguridad que tenemos nosotros, esto contribuye.” (Linares, 2015)

Teniendo estos datos alarmantes sobre la situación de pobreza en la que se encuentran los jóvenes, sobre la situación de sobrevivir cada día es de preocupación, por lo que se necesita de un proyecto audiovisual que complemente a la estrategia de transformación que Casa del Alfarero piensa compartir al grupo objetivo.

La base del proyecto audiovisual están en el modelo del proceso de transformación DEM; Se desea promover el proceso de transformación y empoderamiento, a través de la comunicación visual a jóvenes que residen en colonias cercanas al relleno sanitario de la zona 3 de la Ciudad de Guatemala, los cuales sufren de pobreza; elaborar una producción audiovisual que motive e involucre al grupo objetivo a ser parte del proceso de transformación; diseñar material audiovisual con características gráficas iconográficas de fácil comprensión para el grupo objetivo; elaborar una producción audiovisual que motive al grupo objetivo a salir de la pobreza.

Un cambio duradero a través de todas las formas de pobreza en una comunidad no sucede de la noche a la mañana; el cambio duradero se da cuando una comunidad es empoderada a realizar cambios para su propio crecimiento. El proyecto audiovisual ayudará a motivar a los jóvenes a iniciar un cambio en sus

vidas, establecidos en alianza con la comunidad y la asociación la cual espera un impacto positivo en el grupo objetivo.

5.2 Aportes del Diseño Gráfico



Según (Bohórquez, s.f.), la presencia de elementos de diseño gráfico en piezas audiovisuales incentivan su reflexión, pasando a ser constructores de una estructura narrativa y estética con sus elementos como la tipografía, el color, la forma etc. Las piezas audiovisuales conservan características y manifestaciones del diseño gráfico.

“La producción audiovisual es el arte de crear un producto para medios de comunicación audiovisuales” (Huri, 2016).

La producción audiovisual se realiza en 3 fases:

1. Planificación (preproducción)
2. Ejecución (producción)
3. Montaje y Edición (postproducción)

Entendiendo las fases de producción audiovisual para el proyecto que se realizará en Casa del Alfarero; la fase de preproducción fue la más impor-

tante, ya que es la base del proyecto, se establece la planificación, presupuestos, estrategias, equipo a utilizar, elaboración de Story boards, guión, personas involucradas en los vídeos, lugares y espacios a grabar, etc.

En la preproducción se tomarán en cuenta los siguientes aspectos:

El guión: Esta es una de las fases fundamentales de la producción audiovisual. Un buen trabajo se asienta siempre sobre un buen guión. El guion puede decirse que es una orientación en la que aparece descrito todo lo que después saldrá en el audiovisual.

Otro punto muy importante de esta primera etapa de preproducción es decidir las localizaciones, que son los lugares donde vamos a grabar: tanto si son interiores como si son exteriores, de día o de noche, además de que elementos, formas, y programas se usarán en los vídeos. Toda esta



información se organizó para realizar nuestro vídeo de manera planificada y efectiva.

Story Boards: En su preproducción es esencial su elaboración ya que con esto se dió una previsualización a lo que se vera realizado en papel y lápiz.

La etapa de producción se evaluó las ventajas de utilizar *motion graphics*, las cuales se puede mencionar que el contenido realizado con esta técnica es de mayor compresión para las personas que ven el contenido, porque lleva iconografía, texto y animaciones de fácil compresión para el grupo objetivo.

Se desea que el proyecto tenga su trascendencia, que tenga un impacto positivo en la comunidad y fuera de ella. Los cambios no se realizan de la noche a la mañana, pero si se hace con dedicación y pasión a corto, mediano y largo plazo se podrá ver resultados positivos para un verdadero cambio para la zona 3 y no digamos de Guatemala.



Capítulo 6

PRODUCCIÓN GRÁFICA

- Nivel 1 de visualización
- Nivel 2 de visualización
- Nivel 3 de visualización
- Pieza final fundamentada



6.1 Nivel 1 de Visualización

En esta etapa, desarrolle el guión para los 3 primeros videos.

El guión para vídeo 1.

Guión para vídeo 2

GUIÓN TÉCNICO CONTENIDO PARA VIDEO 1

NUESTROS PROGRAMAS

Casa del Alfarero le brinda cinco programas integrales a través de los centros comunitarios: Desarrollo Familiar, Educación, Salud y Nutrición, Micro-Empresa y Desarrollo Comunitario. Vida Cristiana, es nuestro mayor énfasis para compartirle del amor de Dios.

DESARROLLANDO UNA COMUNIDAD

1. Desarrollo Familiar

Nuestro enfoque es reconectarle con tu familia en unidad, enseñándole a como amarlos y apoyarlos en comunión. Podrás comunicarte eficazmente con tu familia, utilizando palabras con amor y amabilidad.

2. Educación

Te impartimos enseñanzas académicas y te enseñamos los valores y principios cristianos. Buscamos maneras de mejorar tus pensamientos y emociones desde el más pequeño hasta el más grande.

3. Salud y Nutrición

Te brindamos atención médica, tratamos diversas enfermedades y te apoyamos cuando padeces de enfermedades crónicas. A la vez, te educamos en la prevención de diversas enfermedades. Proveemos comidas nutritivas que te ayuden a alcanzar el peso y talla ideal.

4. Micro-empresa

Te damos recursos financieros y te formamos para que seas dueño de tu negocio, empoderándote para hacer crecer tu negocio y así mejorar tu calidad de vida y la de tu familia.

5. Desarrollo Comunitario

Participas y colaboras en tu comunidad a buscar soluciones para sus problemas; a través de la implementación de proyectos comunitarios: Infraestructura, equipamiento y evangelismo. Entrenamos a líderes comunitarios para desarrollar tu propia comunidad.

LO QUE DICEN LOS TESOROS

"Estoy emocionada de formar parte del Club de los Tesoros, cuando veo los rostros de los pequeños ángeles cuando les doy un abrazo o les hablo acerca de Dios, ¡no podría cambiar eso por nada en el mundo! Sé que el Señor me ha llamado a ser luz a esos niños." -Deberly

"Cuando era pequeño sentía odio y rencor hacia mi padre. Pero cuando conocí a Dios, Él me enseñó el perdón. Ahora yo quiero enseñar a otros niños el beneficio de ser perdonado por el Señor, y perdonar a otros." -Kelvin

"Mi hermana y yo pensamos que todo iba mejorando cuando de repente un día nuestra mamá nos abandonó. Cualquiera en esta situación se hubiera vuelto contra Dios, pero a través de los principios cristianos que Casa del Alfarero me enseñó pude continuar confiando en Él." -Sandy

GUIÓN TÉCNICO CONTENIDO PARA VIDEO 2

RETO CDA Una vida Con Propósito

¿Sabes lo que Dios le ha dado?, eres su imagen. Sólo en Él encontramos nuestro origen, identidad, sentido, propósito, significado y destino. La vida consiste en permitir que Él te use para sus propósitos. El tener éxito en la vida, o el alcanzar las metas no garantiza que hayamos cumplido el propósito, y este es: el llegar a ser aquello para lo que has sido creado. Esto nos dará un sentido para nuestra vida.

Eres una persona que puede ser grande, capaz de desarrollar por ti misma sus habilidades, de aprender, de crecer, de lograr los objetivos que tiene, de alcanzar sus metas, sus sueños...que sabe que se caerá y se levantará y está dispuesta a seguir adelante.

Casa del Alfarero le ofrece muchas herramientas en donde te puedes desarrollar. ¡Usa las herramientas! aplícalas a tu vida personal, comunidad y en tu nación.

Dispones de talentos naturales que posees y eres único en tu personalidad. Dios no sólo planificó mi nacimiento, sino los días de mi vida y el de mi muerte. Nada en nuestra vida es arbitrario, todo tiene un propósito.

Y sabes que tienes un propósito, por 30 años Casa del Alfarero le ha brindado oportunidades, herramientas y recursos. Aquí en Casa del Alfarero podrás alcanzar tus sueños y metas, solo da el primer paso... Tienes una vida con propósito.

Guión para vídeo 3

GUIÓN TÉCNICO CONTENIDO PARA VÍDEO 3

Ven y sùmate

¿Quieres unirte al plan de Dios?
¿Quieres ver un mejor país?
Involúcrate, da a conocer tus habilidades y talentos en tu comunidad y nación, replicando lo que has aprendido.

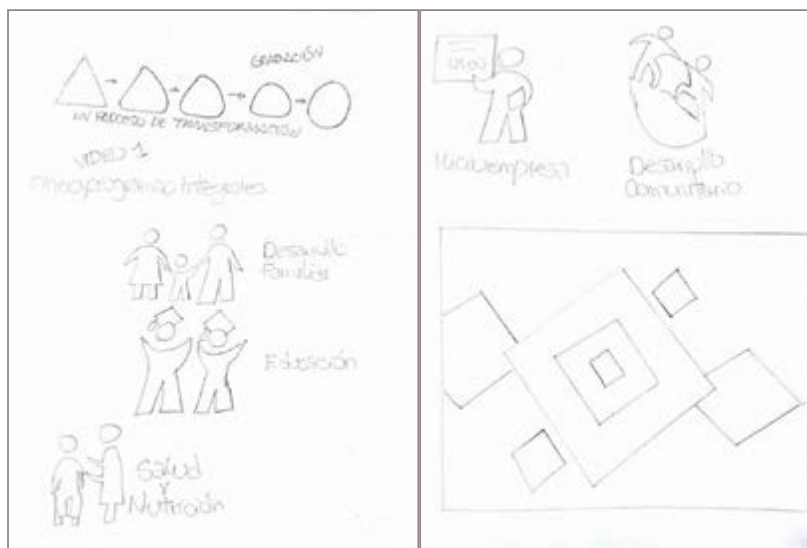
Es tiempo que tu veas, impactes tu país, actúas. Comparte con tu comunidad.

Ven y Sumate. Eres una persona especial para Dios.

Tu eres útil para Dios, para tu familia, comunidad y Guatemala.
Ven y sùmate a la transformación de tu vida.

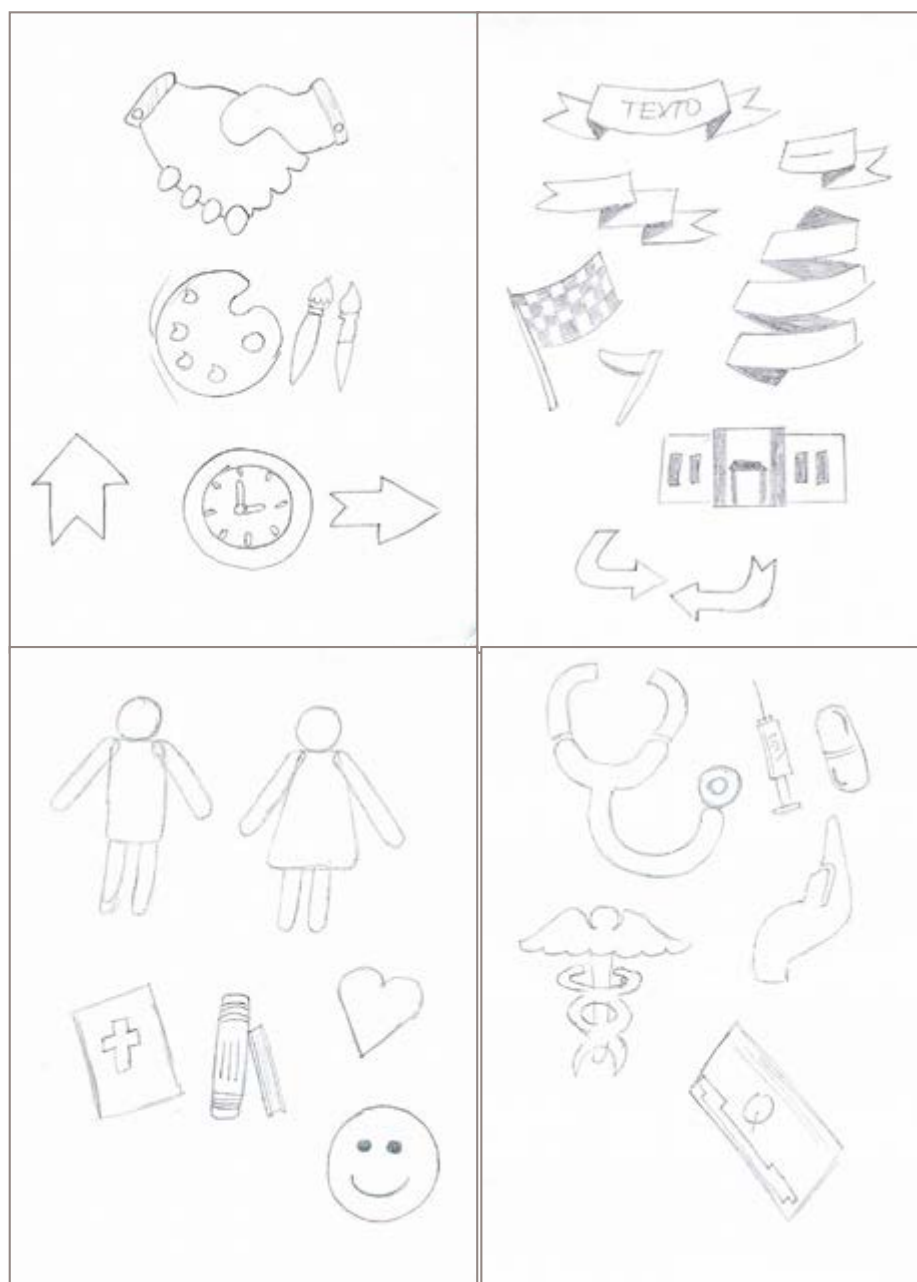
Luego la institución realizó los cambios respectivos a ciertas partes de los guiones.

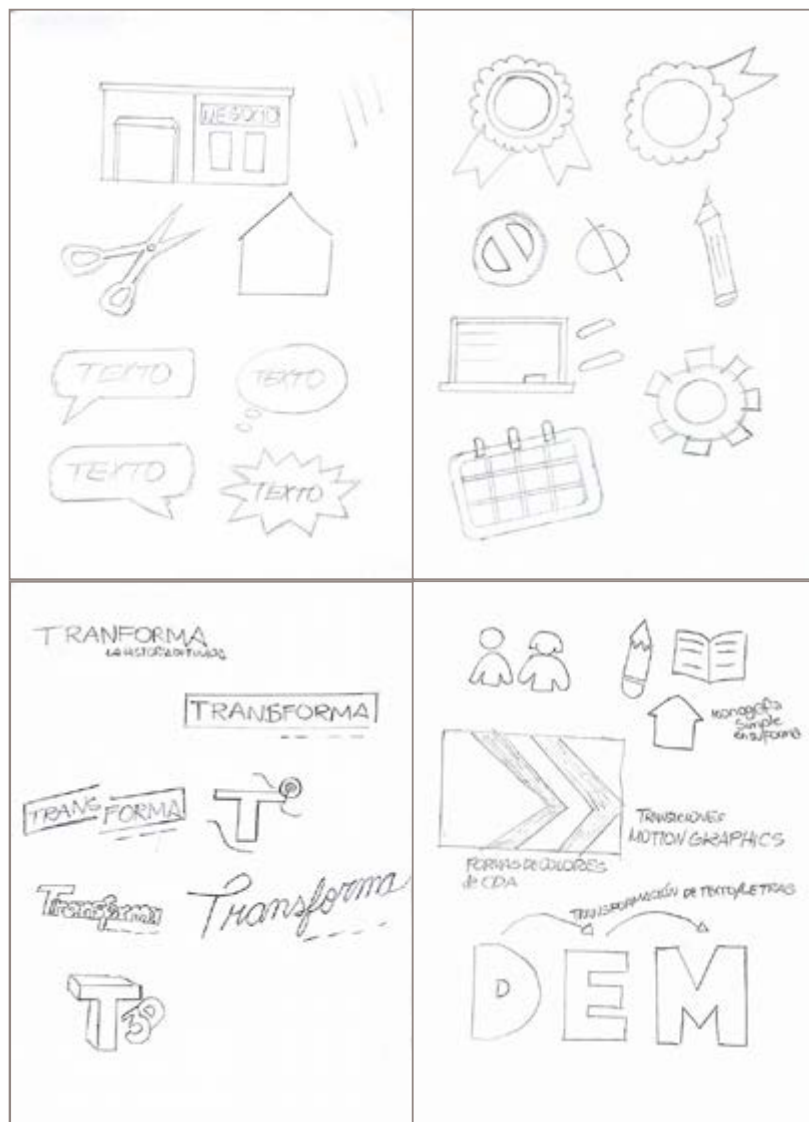
Esta primera parte fue importante, ya que es la base para la realización del los vídeos. Luego se inicio con el proceso de bocetaje adjunto para incrustar los iconos a cada vídeo.



En la fase del bocetaje se realizaron iconos de fácil comprensión de acuerdo al guión de cada vídeo propuesto.

Los iconos realizados fueron, manos, banderas, personas, centro comunitario, casas, familias, caras, libros, corazones, salud, flechas, listones, billetes. etc.

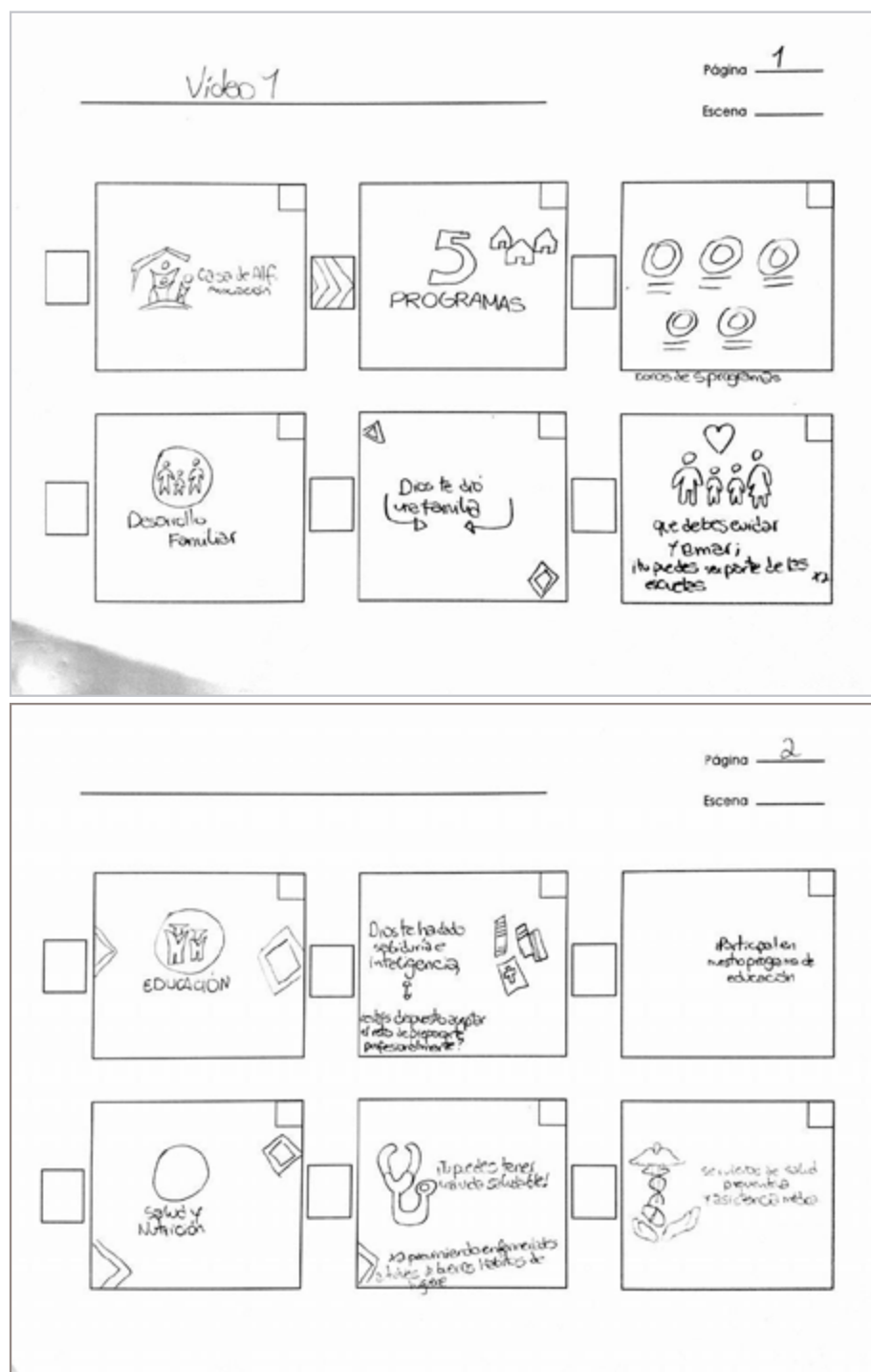




Luego, desarrolle los story boards para los 3 primeros videos.

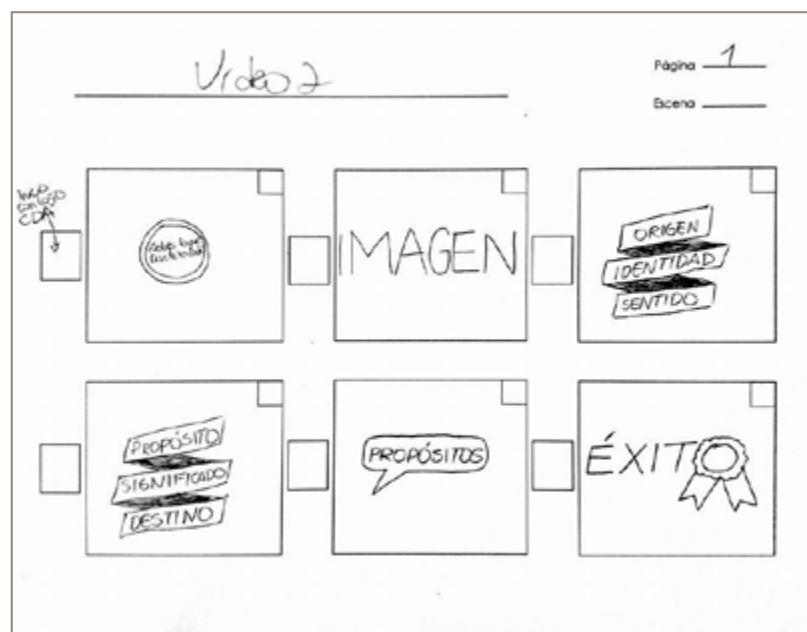
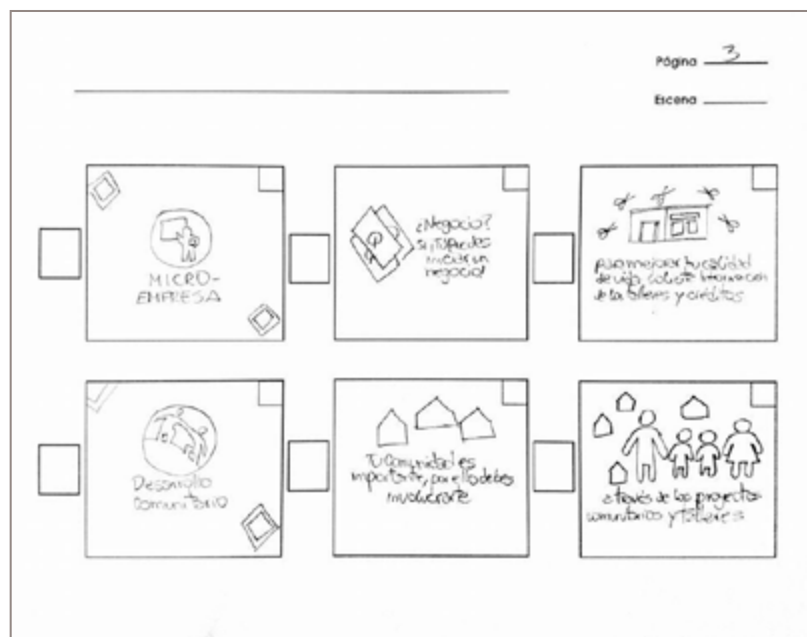
Vídeo 1

Se utilizan textos simples, formas básicas, listones, colores corporativos e iconografía de fácil comprensión.



Vídeo 2

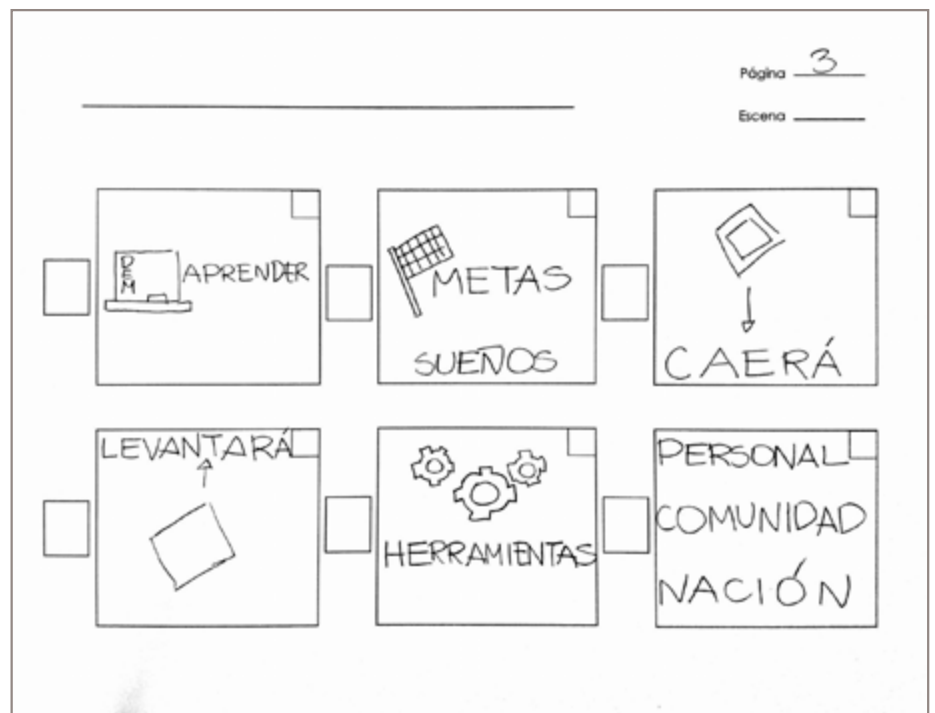
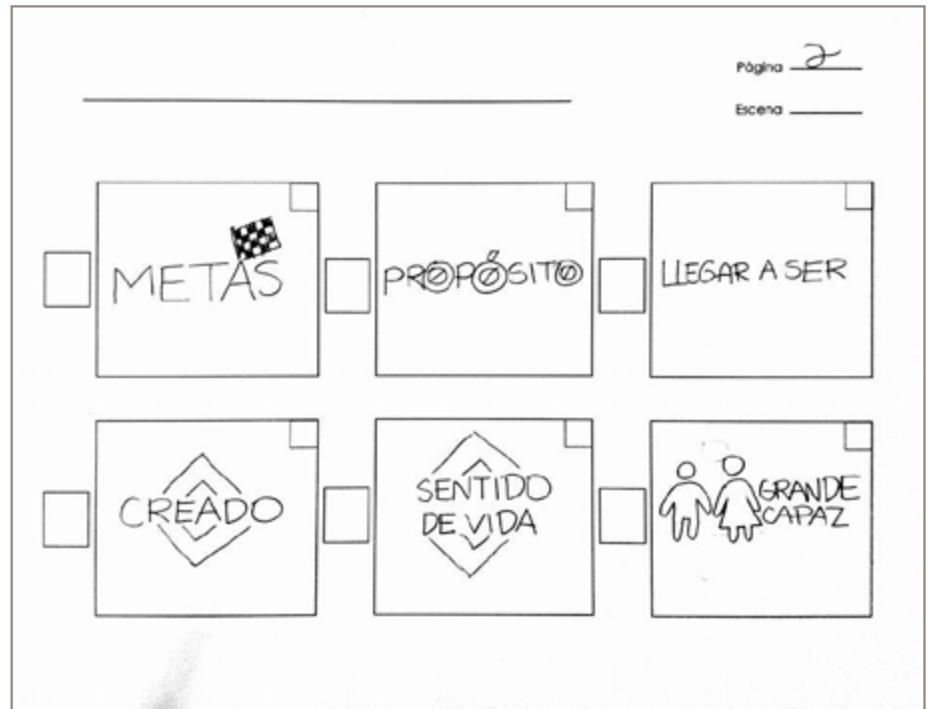
Se utilizan textos simples, formas básicas, listones, colores corporativos e iconografía de fácil comprensión.



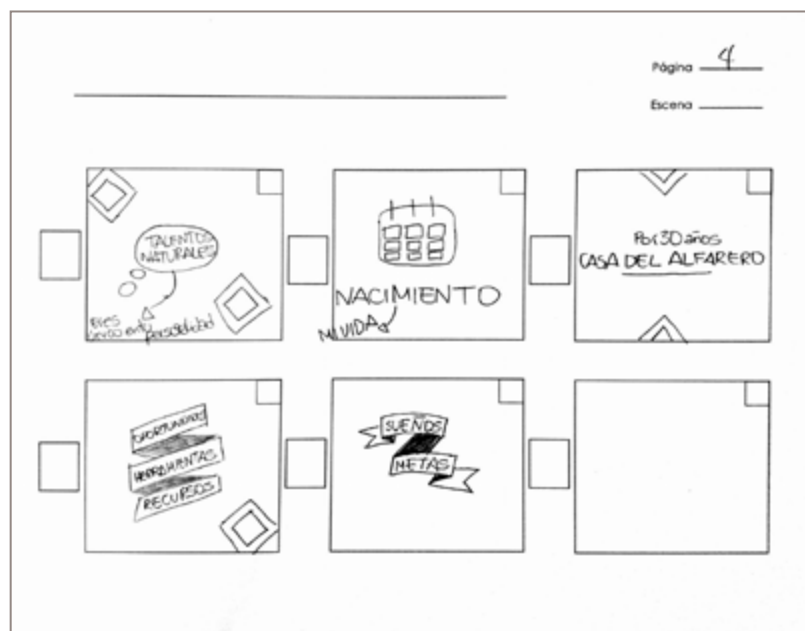


Vídeo 3

Se utilizan textos simples, formas básicas, listones, colores corporativos e iconografía de fácil comprensión.



Última parte del vídeo tres del story board, se mantiene el uso de iconografía simple, listones de texto y texto puro, mezclando los colores corporativos.





Autoevaluación

La elaboración de las 3 primeras propuestas en los vídeos fueron satisfactorias pero no aprobadas. En la animación se consideró que no debían haber muchas transiciones exageradas e incluso mucha animación en la iconografía, ya que esto para el grupo objetivo que no posee una buena cultura audiovisual, le afectaría considerablemente, siendo factores de distracción.

En el audio, se consideró que no es el adecuado, tanto como el audio de fondo como la voz del narrador. Este último en los primeros renders no es una voz que motive o inspire, es muy monótona y mantiene un ritmo muy apagado.

El nivel profesional de las personas encuestadas es de universitarios de la escuela de diseño gráfico como personas independientes que trabajan en producciones audiovisuales.

6.2 Nivel 2 de Visualización

Visualización del vídeo 1: Este vídeo da a conocer los 5 programas que Casa del Alfarero ofrece a su grupo objetivo.

Se inicio con la producción gráfica de los íconos, animaciones, colores, y contenidos agregados en cada vídeo.

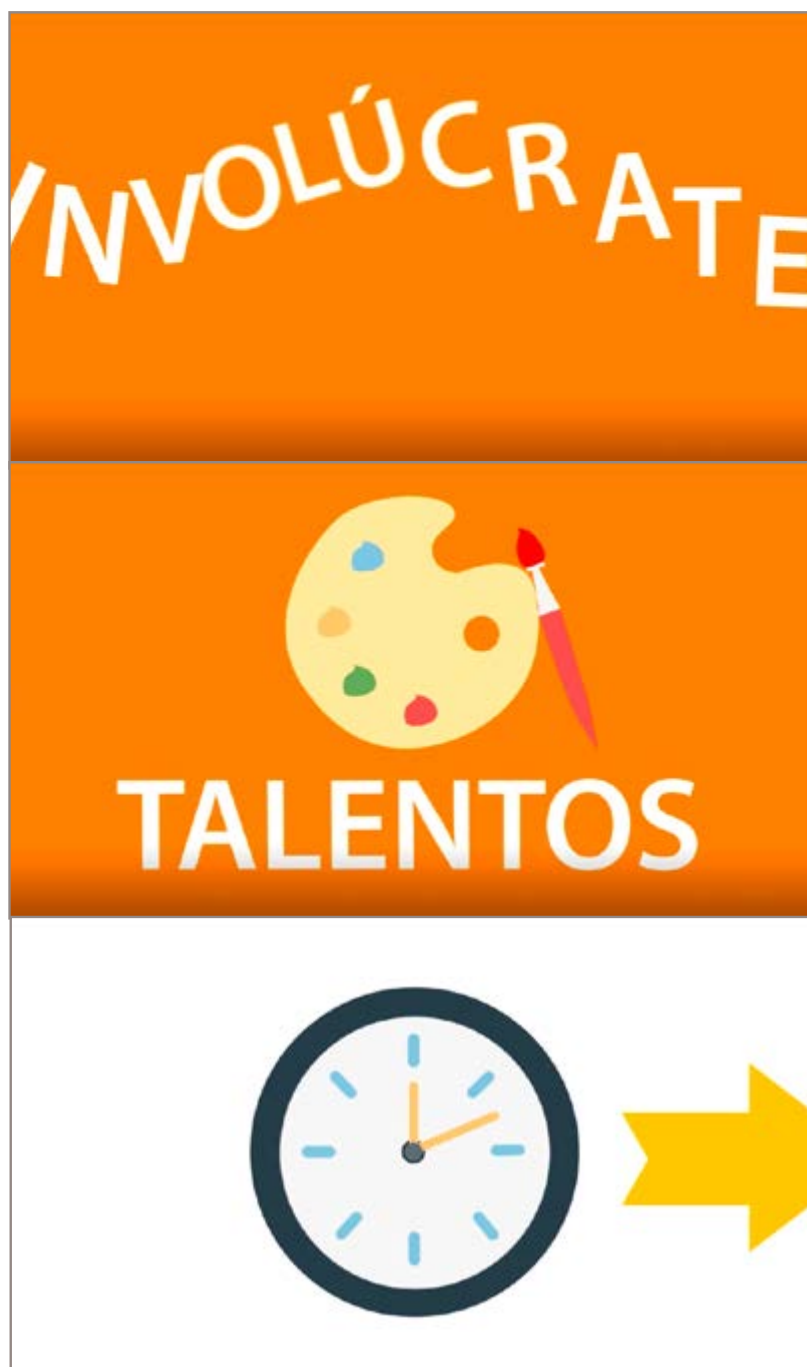


El vídeo 2 trata sobre el proceso de transformación DEM, Desarrollar, Empoderar y Multiplicar.

**¿Sabes lo que Dios
te ha dado?**

**Eres su
IMAGEN**

En el vídeo 3, trata sobre el cambiar la nación, realizar un impacto positivo al cambiar nuestra vida por una mejor, transformando mi vida, transformo mi nación.





Coevaluación

Los diseñadores hicieron observaciones en cuanto a revisar la ortografía, a tener cuidado con la separación de los textos. La iconografía representa adecuadamente cada punto, las animaciones están bien elaboradas pero se debe tener cuidado en que no queden en el aire, que ingresen o salgan de forma repentina; en dos iconos los colores no concuerdan con el objeto representado por lo que se debe corregir eso.

El tiempo de cada vídeo esta adecuado al objetivo de comunicación, los vídeos no deben ser muy largos ya que esto cansa a las personas.

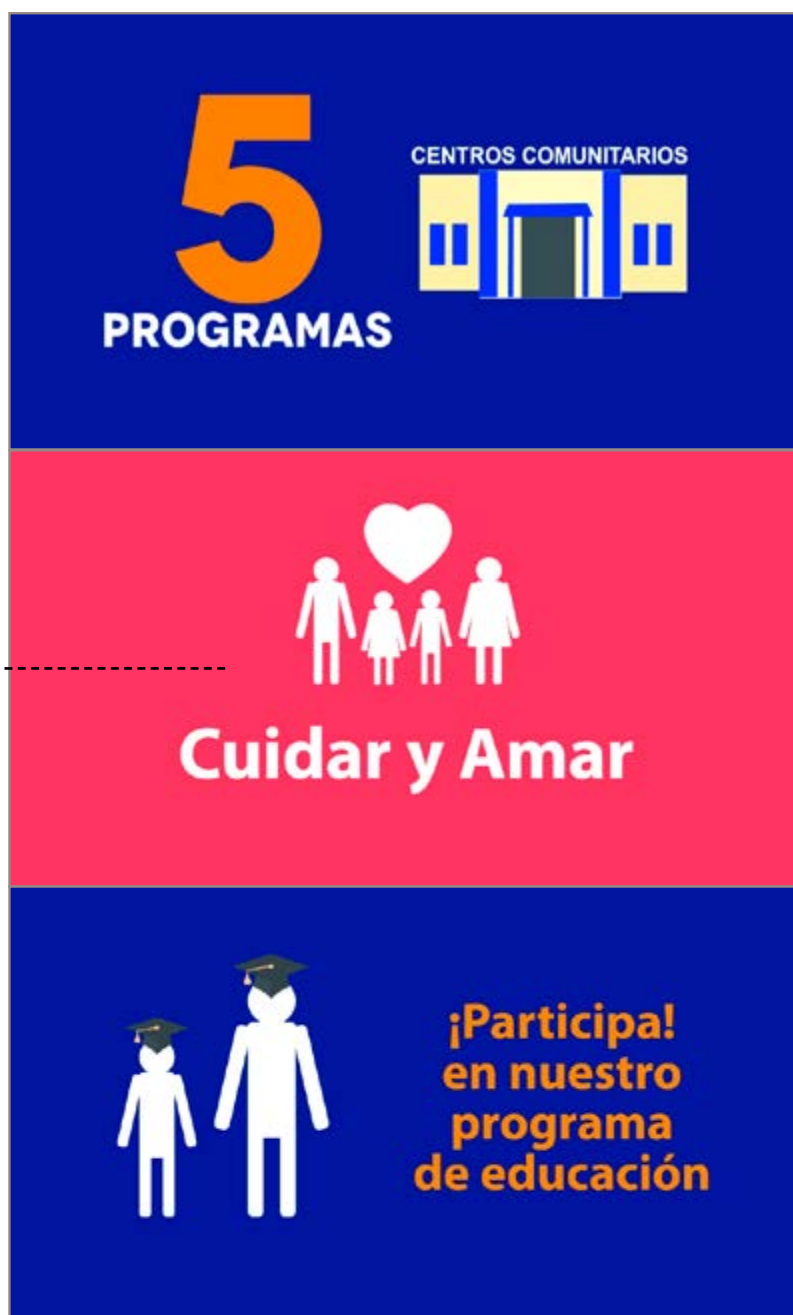
Los vídeos testimoniales están buenos pero se debe mejorar el brillo de los mismos; el tiempo de estos esta aceptable y la idea de que no cuenten su pasado sino más bien lo que es el ahora esta acertado porque eso motiva a las personas a seguir luchando por sueños y metas.

6.3 Nivel 3 de Visualización

En el vídeo 1 se hicieron mejoras en cuanto a las transiciones, animaciones, iconografía y textos, además de agregarle una nueva voz de narradora la cual es más expresiva a lo que dice.

Se hicieron los cambios respectivos en base a la coevaluación, donde diseñadores expertos indicaban en la corrección de faltas ortográficas; las animaciones en cuidar su ingreso y salida donde tendrían que ser más naturales.

Cada ícono se realizó de forma simple, en la coevaluación se tomaron los aspectos de mejorar trazos de cada ícono representado.



En el vídeo 2 se hicieron mejoras en cuanto a las transiciones, animaciones, iconografía y textos, además de agregarle una nueva voz de narradora la cual es más expresiva a lo que dice.

Se le añadió un mensaje positivo al inicio para concluir con el proceso de transformación.

Se mejoró la ortografía, añadiendo tildes y letras faltantes, como el caso de METAS que en la visualización 1 no llevaba S.



En el vídeo 3 se hicieron mejoras en cuanto a las transiciones, animaciones, iconografía y textos, además de agregarle una nueva voz de narradora la cual es más expresiva a lo que dice.



Los vídeos siguientes son testimoniales, son dos personas que cuentan de forma breve lo que Casa del Alfarero ha hecho por ellas desde que aceptaron el reto a cambiar.



Validación 3

Los resultados de la validación con el grupo objetivo fueron satisfactorias, ya que se obtuvieron buenos resultados, los cuales presentan a continuación:

1. Los colores le motivan a: 71% de personas dijeron que “Les motiva a transformar su vida”; 16.1 a tomar una mejor vida, esto debido a la invitación que los vídeos realizaban y ese es el propósito.
2. ¿Puede leer correctamente los textos?: 96.8% dijeron que si pueden leer los textos en los vídeos, en un par de textos noto el 3.2% que estaban ilegibles, por lo que en los cambios a realizar se aumentará el tamaño.
3. ¿Entienden el significado de cada ícono?: 100% de las personas entendieron el significado de los íconos colocados en los vídeos.
4. ¿Cómo califica los vídeos? 61.3 calificaron como excelente los vídeos y el 38.7 como muy buenos, esto cumple con lo esperado en la calificación.
5. ¿La voz de la narradora le..? Más del 95% dijeron que la voz, les inspira, motiva y reta, cumpliendo así que la voz fuese atractiva y motivante hacia el grupo objetivo.
6. ¿Qué mensaje percibe en los vídeos? Las personas dijeron que les motiva a luchar por sus sueños y a transformar su vida.
7. ¿Usted cree que estos vídeos

están dirigidos a? 74.2% dijo que los vídeos están dirigidos a jóvenes y el 25.8 a jóvenes adultos, esto cumple con el grupo objetivo seleccionados que abarca jóvenes hasta la etapa inicial de jóvenes adultos.

6.4 Pieza Final Fundamentada

Vídeo 1: 5 Programas de Casa del Alfarero

NUESTROS PROGRAMAS

Asociación Casa del Alfarero.

Casa del Alfarero te brinda cinco programas integrales a través de los centros comunitarios: Desarrollo Familiar, Educación, Salud y Nutrición, Micro-Empresa y Desarrollo Comunitario. Vida Cristiana, es nuestro mayor énfasis para compartirti del amor de Dios.

Dios te dio una familia que debes cuidar y amar; ¡tú puedes ser parte de las escuelas para padres y consejerías aprenderás a comunicarte de forma eficaz con amor y amabilidad, involúcrate!



Educación

Dios te ha dado sabiduría e inteligencia, ¿estás dispuesto aceptar el reto de prepararte profesionalmente? ¡Participa! en nuestro programa de educación donde te equiparas de forma integral para la vida.

Salud y nutrición

Tu puedes tener una vida saludable! Previniendo enfermedades a través de buenos hábitos de higiene, pregunta por nuestros servicios de salud preventiva y asistencia médica.

Micro- empresa

Negocio? Si ¡tú puedes iniciar un negocio para mejorar tu calidad de vida ; solicita información de los talleres y créditos.

Desarrollo Comunitario

Tu comunidad es importante, por ello debes involucrarte en las soluciones a través de los proyectos comunitarios y talleres.



Vídeo 2: Una vida con propósito y Modelo de transformación

¿Sabes lo que Dios te ha dado?, ¿eres su imagen!. Sólo en Él encontramos nuestro origen, identidad, sentido, propósito, significado y destino. La vida consiste en permitir que Él te use para sus propósitos.

El tener éxito en la vida, o el alcanzar las metas no garantiza que hayamos cumplido el propósito, y este es: el llegar a ser aquello para lo que haz sido creado. Esto nos dará un sentido para nuestra vida.

(Con Emoción) Eres una persona que puede ser: grande, capaz de desarrollar por sí misma sus habilidades, de aprender, de crecer, de lograr los objetivos que tiene, de alcanzar sus metas, sus sueños...que sabe que se caerá y se levantará y está dispuesta a seguir adelante.



Casa del Alfarero te ofrece muchas herramientas en donde te puedes desarrollar. ¡Usa las herramientas! aplícalas a tu vida personal, comunidad y en tu nación.

Dispones de talentos naturales que posees y eres único en tu personalidad. Dios no sólo planificó tu nacimiento, sino los días de tu vida y el de tu muerte. Nada en nuestra vida es arbitrario, todo tiene un propósito.

Y sabes que tienes un propósito, por 30 años Casa del Alfarero te ha brindado oportunidades, herramientas y recursos. Aquí en Casa del Alfarero podrás alcanzar tus sueños y metas, solo da el primer paso... Tienes una vida con propósito.

Casa del Alfarero cree en ti, por eso ha estado contigo por más de 30 años desarrollando tus habilidades; ahora es tu oportunidad de multiplicar lo que has aprendido. Participa en nuestro modelo de transformación DEM

Desarrollar

Empoderar

y Multiplicar



Vídeo 3: Motivación a impactar el país

¿Quiéres unirte al plan de Dios?
¿Quiéres ver un mejor país?
Involúcrate, da a conocer tus habilidades y talentos en tu comunidad y nación, replicando lo que has aprendido.

Es tiempo que tu vayas, impactes tu país, actúa. Comparte con tu comunidad.

Ven y Sumate. Eres una persona especial para Dios.

Tu eres útil para Dios, para tu familia, comunidad y Guatemala.

Ven y súmate a la transformación de tu vida.



Vídeo 4 y 5: Testimoniales

En estos vídeos Mariela y Ana cuentan su historia desde una perspectiva de lo que son ahora, lo que realizan y los sueños que tienen para el futuro, motivando al espectador a unirse a transformar su vida.



Tipografía

El uso de Myriad se justifica en que es la tipografía corporativa de Casa del Alfarero, y es usada por su legibilidad, modernidad y seguridad.

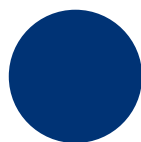
Color

El uso de estos colores surgieron en 1991 cuando el director de Casa del Alfarero solicita a un servidor internacional apoyar en hacer el diseño para CDA – enfocado en dar a conocer esperanza – utiliza el color verde-naranja crecimiento y azul formalidad – toma de base utilizar esos tres colores para el logo y de allí surge la propuesta para el diseño de lo que hoy tenemos en CDA.

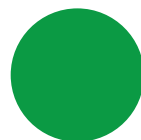
Formas

Se utilizan formas cuadradas para transmitir fortaleza y seguridad, estabilidad, honestidad y confianza. La utilización de los cuadros en inclinación es por que quiere transmitir crecimiento, inspiración, y la vez dar la sensación con la gradación en cambiar la dirección por una nueva, avanzando hacia una vida transformada.

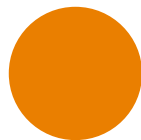
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n ñ o
p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . ,
; : ¡ ! ¿ ? " " % / () = ' '



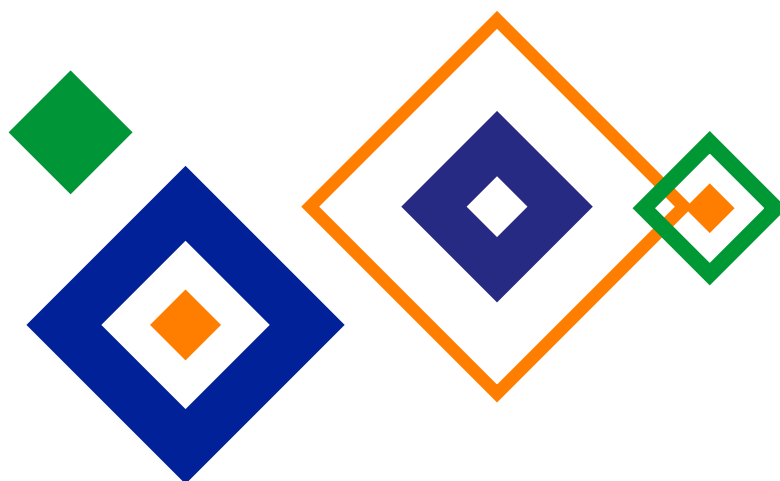
#001689



#009944



#EA7200







Capítulo **7**

LECCIONES APRENDIDAS



7. Lecciones Aprendidas

A continuación, se presentan las lecciones aprendidas del proyectista en su proyecto de producción audiovisual para Casa del Alfarero, donde se deja constancia de los nuevos aprendizajes de la carrera aplicados al proyecto.

Diagnóstico

1. El proceso del diagnóstico fue en un tiempo largo, donde se conoció más a la institución, donde esta lleva 30 años en función y desde el 2012 llega a ser una institución que combate la pobreza en áreas estratégicas del país y que a futuro se expandirá a otros departamentos donde la ayuda aún no llega; en este proceso se detectó en concreto había una donde el diseño visual tenía que actuar y este fue una producción audiovisual de motivación hacia jóvenes del relleno sanitario.

Es importante este proceso ya que facilita de gran manera la detección de problemas.

2. Conocer a la institución, al personal y a las personas que atiende Casa del Alfarero da un mejor panorama sobre las estrategias de comunicación visual a usar, tales como, materiales impresos, audiovisuales, campañas, etc; Casa del Alfarero tiene varios grupos objetivos, de los cuales se puede mencionar, niños, mujeres, esposos, mujeres abandonadas, jóvenes, padres y adulto mayor.
3. La organización de tiempo es muy importante en este proceso, establecer metas de tiempo para la realización de acciones concretas tales como la investigación de la organización, conocer al grupo objetivo, entre otros factores ayuda a tener un mejor control de las acciones según el cronograma, este y el tiempo van ligados y el proyectista debe cumplir con lo establecido.

Planificación

1. Organizar y programar el proyecto facilita la ejecución de cada proceso de campo y práctico, ejemplificándolo con el tiempo de duración del proyecto el cual inicio con el diagnóstico a principios de año y terminándolo el 31 de octubre del presente año.
2. El sacar un presupuesto es fundamental, le da gran valor al trabajo de diseñador; el diseño profesional tiene su complejidad, desde la investigación, bocetaje hasta las piezas finales de diseño, no es algo simple que se haga de la noche a la mañana es un proceso largo donde ponemos de nuestro tiempo, dinero, utilería, computadora, entre otros donde el presupuesto que se le hace a las piezas es vital.

Producción Gráfica

1. La organización de producción es primordial, organizarse bien y cumplir con lo establecido en el cronograma ayuda en la producción de las piezas de producción audiovisual los cuales fueron 5 videos, 3 de ellos *motion graphics* y 2 testimoniales; es un proceso donde no se está acostumbrado a realizar y en este caso se aprende a la organización..
2. Es importante conseguir a la persona adecuada para la narración de videos ya que cada persona tiene personalidad y expresión diferente por lo que no es de elegir a cualquier persona para voz en



vídeo, esta persona le dará vida y debe conectar con el grupo objetivo.

Evaluación

1. En la parte de la autoevaluación hay que ser bien objetivos al momento de evaluar nuestras piezas diseñadas, la pregunta fundamental es “¿Son funcionales mis piezas con los objetivos propuestos?” si cumple con esta pregunta y con otras que puedan ayudarnos a obtener una buena evaluación, el producto final cumplirá con lo establecido.
2. En la etapa de la validación con el grupo objetivo las personas no responden muchas veces a lo que esperamos o reacciones que puedan tener, debemos buscar el instrumento correcto que pueda ayudar a obtener las respuestas que queremos, en este caso se utilizó la encuesta. No podemos obviar esta etapa, es imprescindible ejecutarla para la verificación de la funcionalidad de las piezas.



Capítulo 8

CONCLUSIONES



8. Conclusiones

A continuación, se presentan las conclusiones del proyecto A, donde se describe si los objetivos se cumplieron con las piezas diseñadas de producción audiovisual. Se describe la relevancia que tuvo la producción audiovisual en el proyecto.

1. El objetivo general dice que se debe promover el proceso de transformación, en este proyecto se cumple con ello en base a la validación de las encuestas y respuestas obtenidas con el grupo objetivo; el material está enfocado para dicho grupo, posee iconografía e ilustraciones de fácil comprensión.

Para el texto se utilizaron palabras claves y no un texto largo que saturase los vídeos y las personas no sintieran cansado leer mucho, estos factores fueron claves para el cumplimiento de los objetivos.
2. La producción audiovisual fortalece las estrategias de transformación que ofrece Casa del Alfarero a las personas y a la comunidad, basado en la validación al grupo objetivo, los resultados obtenidos con las personas se verán a corto, mediano y largo plazo. Esto será conforme las personas inicien su proceso de transformación.
3. Las piezas elaboradas motivan y retan basado a en la validación obtenida donde ellos mencionan que los vídeos les motivan a dar el paso al cambio de vida, para transformar su vida, la de su familia y comunidad; este es un proceso a largo plazo donde las personas van transformando poco a poco su vida y entorno hasta alcanzar los sueños y metas propuestas.





Capítulo 9

RECOMENDACIONES



empezó

on un



9. Recomendaciones

A continuación, se hace un listado de las recomendaciones que se le hacen a la institución para un correcto guardado, reproducción y gestión de la serie de 5 vídeos.

1. Se le entregará una copia en DVD donde tendrá los vídeos y archivos necesarios para la reproducción del material.
2. Este DVD lo debe tener en un lugar seguro, donde se pueda hallar fácilmente para su reproducción.
3. El DVD debe de tenerlo una sola persona o departamento encargado que se haga responsable de cuidarlo y guardarlo.
4. El proyector que proyectara los vídeos debe tener como mínimo 1,600 lúmenes de potencia para que el usuario pueda ver correctamente la imagen.
5. La imagen de fondo donde se proyectará debe ser blanco o negro para tener una buena percepción del contenido.
6. La iluminación del salón debe ser la adecuada para una visualización de los vídeos, se recomienda que el salón sea completamente oscuro o con una variante de luz, esto también dependerá de la potencia de la cañonera.
7. La altura de proyección no debe ser muy alta o muy baja, esto hará que las personas se cansen muy rápido y pierdan el interés.
8. La computadora que reproduzca los vídeos debe abrir el formato .MP4, ya que en esta extensión están renderizados.
9. El sonido debe ser el adecuado para la reproducción de los vídeos, este sonido debe tener la capacidad suficiente para que las personas escuchen, depende mucho el salón donde se escucharán los vídeos.
10. Los cambios permitidos en los vídeos de *motion graphics*, deben de mantener la línea gráfica, iconografía simple y de fácil comprensión.
11. No alterar la paleta de colores de los vídeos, ya que son institucionales de Casa del Alfarero.
12. El audio de los vídeos puede cambiarse con toda la libertad, siempre y cuando se respete y coincida con el contenido de los vídeos.





FUENTES CONSULTADAS



Fuentes Consultadas

¿Qué es y en qué consiste la producción audiovisual? (2016). Huri. Recuperado en agosto del 2017, de <http://huribroadcast.com/que-es-la-produccion-audiovisual/>

Por qué los vídeos testimoniales te ayudarán a aumentar tus ventas. (2015). Celaya. Recuperado en agosto de 2017, de <http://www.saracelaya.com/videos-testimoniales-aumentar-ventas/>

Guía de vídeo producción. (2010). Zúñiga. Recuperado en agosto de 2017, de <http://www.maestrosdelweb.com/guia-de-video-produccion-contar-historias-para-medios-audiovisuales/>

Significado Leimotiv. (2012). Harlan. Recuperado en agosto de 2017, de <https://www.aboutespanol.com/leitmotiv-2206993>

Preproducción y planificación. (2010) Ciber Corresponsales. Recuperado en agosto de 2017, de <https://www.cibercorresponsales.org/pages/preproduccion-y-planificacion-de-la-idea-al-guion>

La vida en el basurero de la zona 3. (2014). De León. Recuperado en Mayo de 2017 de, <http://atmosfera.emisorasunidas.com/content/la-vida-en-el-basurero-de-la-zona-3>

La pobreza esta más cerca de lo que creemos. (2015). La Hora. Recuperado en Mayo del 2017, de <http://lahora.gt/la-pobreza-esta-mas-cerca-de-lo-que-creemos-el-basurero-de-la-zona-3/>





GLOSARIO



Glosario

Palabras que requirieron la búsqueda de su significado.

El Cuadrado

El cuadrado se utiliza para transmitir fortaleza, solidez, seguridad y orden. Es por eso que vemos que muchos bancos encuadran sus logotipos. También suele utilizarse para buscar demostrar estabilidad, honestidad, realismo y confianza.

El Triángulo en el Diseño Gráfico

Las figuras triangulares evocan crecimiento, enfoque, soporte, inspiración, vitalidad, igualdad, justicia, ciencia y poder. Es una de las figuras geométricas más utilizadas puesto que al rotarlos pueden transmitir cambio de dirección, avance, retroceso y en algunos casos hasta caída.



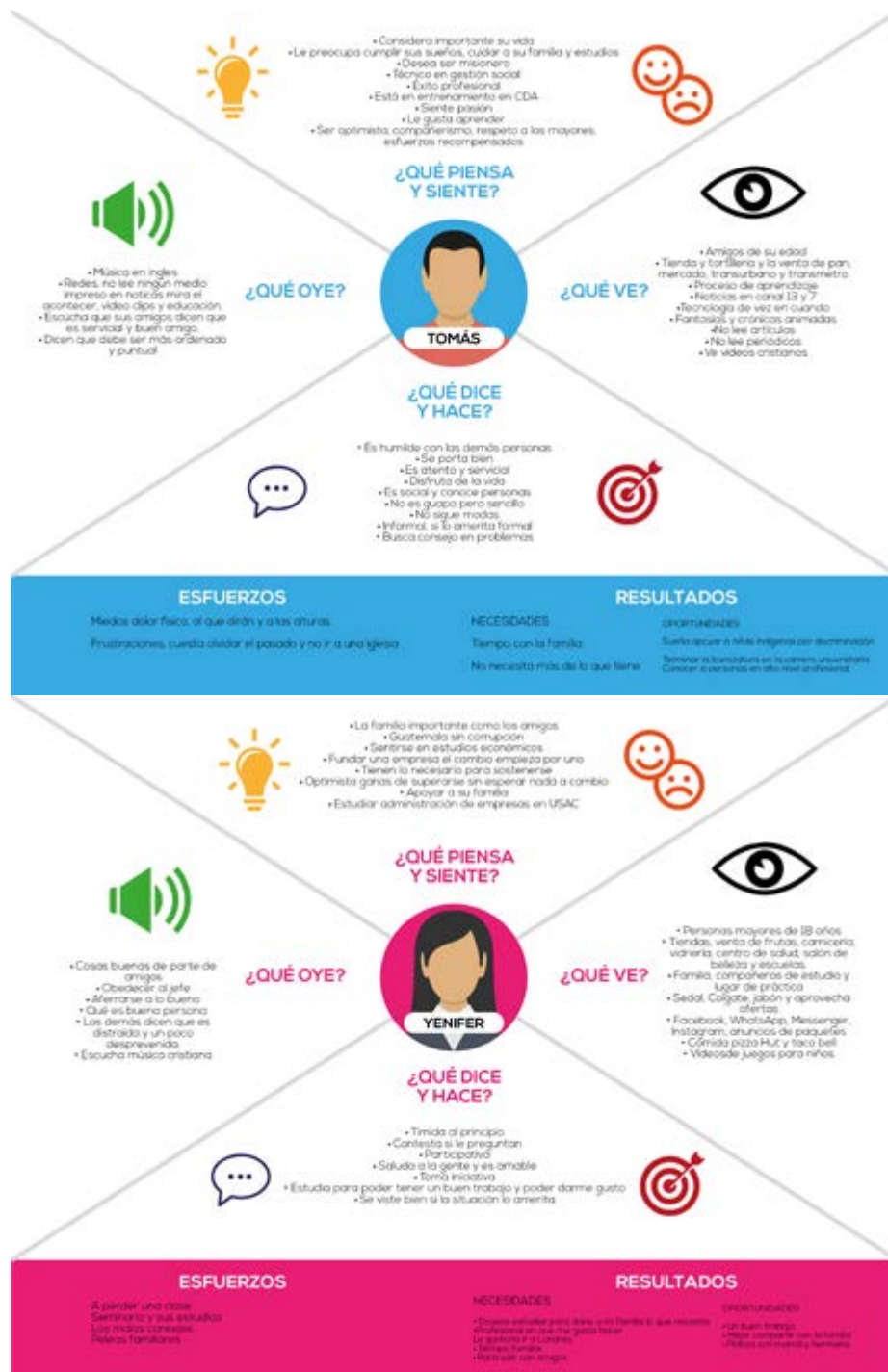


ANEXOS



Anexos

Mapas de empatía: Estos se utilizaron para conocer más al grupo objetivo, donde se conocieron sus gustos, intereses entre otra información que fue vital para la producción del proyecto.



Autoevaluación: Se utilizó una serie de preguntas con lenguaje técnico para la autoevaluación respectiva a las piezas del proyecto A



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Proyecto de Graduación 2 | FPS



FACULTAD DE ARQUITECTURA

+

Encuesta Nivel 1 Producción Audiovisual

Item	Si	No	Observaciones adicionales
Color			
¿Los colores son atractivos?	X		
¿Los motivan al cambio?	X		
¿Hay armonía en la paleta de colores?	X		
Tipografía			
Es atractiva la tipografía	X		
Puedes leer correctamente los textos	X		
¿El uso de tipografía sans serif es adecuado?	X		
General			
¿Visualiza mucha información en cada video?	X		
Iconografía			
¿Entiende el significado o que representa cada icono?	X		
¿La iconografía está bien realizada?	X		
Vídeo			
¿El tiempo de cada video le parece largo?	X		
Poseen calidad gráfica	X		
Sonido			
Entiende la voz del narrador		X	
¿La voz del narrador le inspira motivación?		X	
Animación			
¿Considera que los videos tienen muchos movimientos de texto e iconos?	X		
¿La animación de cada objeto le parece adecuado?		X	

Coevaluación: Se utilizó el mismo instrumento que la autoevaluación, ya que contiene lenguaje entendible entre diseñadores y eran fueron preguntas que se adecuaron a lo que se necesitaba saber por los vídeos.



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Proyecto de Graduación 2 | EPS



FACH
ARGU

Encuesta Nivel 1 Producción Audiovisual

Item	Si	No	Observaciones adicionales
Color			
¿Los colores son atractivos?	x		
¿Los motivan al cambio?	x		
¿Hay armonía en la paleta de colores?	x		
Tipografía			
Es atractiva la tipografía	x		
Puedes leer correctamente los textos	x		
¿El uso de tipografía sans serif es adecuado?	x		
General			
¿Visualiza mucha información en cada vídeo?	x		
Iconografía			
¿Entiende el significado o que representa cada icono?	x		
¿La iconografía está bien realizada?	x		
Vídeo			
¿El tiempo de cada vídeo le parece largo?	x		
Poseen calidad gráfica	x		
Sonido			
Entiende la voz del narrador		x	
¿La voz del narrador le inspira motivación?		x	
Animación			
¿Considera que los vídeos tienen muchos movimientos de texto e iconos?	x		
¿La animación de cada objeto le parece adecuado?		x	

Validación final: Se utilizo el instrumento de encuesta, a través de la plataforma de google forms.

Validación Producción Proyecto A

*Obligatorio

1. Los colores le motivan a.... *

☐ Cambiar

☐ A tomar una mejor vida

☐ A transformar y mejorar mi calidad de vida

☐ Otros: _____

2. ¿Puede leer correctamente los textos? *

☐ Leo correctamente los textos

☐ Se me dificulta leer los textos

☐ Otros: _____

3. ¿Entiende el significado de cada icono? *

☐ Si

☐ No

4. ¿Cómo califica los videos? *

☐ Excelente

☐ Muy bueno

☐ Bueno

☐ Regular

☐ Malo

☐ Otros: _____

5. ¿La voz de la narradora le....? *

Puede seleccionar más de una opción

☐ Inspira

☐ Motiva

☐ Retra

☐ Aburre

☐ Otros: _____

7. ¿Qué mensaje percibe de los videos? *

Puede seleccionar más de una opción

☐ Transformación de vida

☐ Desmotivación

☐ A luchar por mis sueños

☐ A mejorar la vida de mi familia y comunidad

☐ Otros: _____

8. ¿Usted cree que estos video estan dirigidos a..? *

Puede seleccionar más de una opción

☐ Jóvenes

☐ Jóvenes Adultos

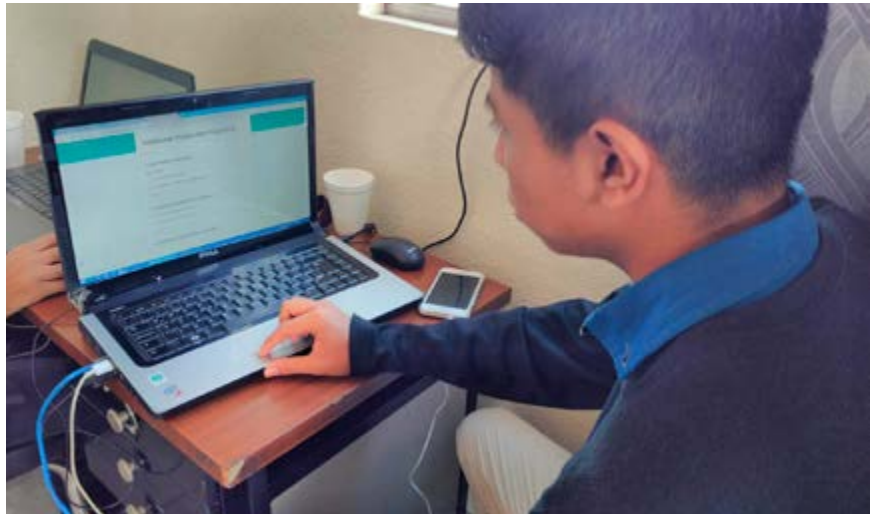
☐ Personas Mayores

☐ Otros: _____

Enviar

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

Validación con el grupo objetivo, donde se evaluaron las 5 piezas audiovisuales del proyecto.





USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Doctor
Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he realizado la revisión de estilo del Proyecto de Graduación **"PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA EMPODERAR A JÓVENES DEL RELLENO SANITARIO DE LA ZONA 3 DE LA CIUDAD DE GUATEMALA, QUE APOYA CASA DEL ALFARERO."**, del estudiante **ERICK FERNANDO JUÁREZ HUB** perteneciente a la Facultad de Arquitectura, **CUI 2267 68600 0101**, registro académico **201224273**, al conferírsele el Título de Diseñador Gráfico.

Luego de las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad requerida.

Extiendo la presente constancia en una hoja con los membretes de la Universidad de San Carlos de Guatemala y de la Facultad de Arquitectura, a los dieciocho días de abril de dos mil dieciocho.

Al agradecer su atención, me suscribo con las muestras de mi alta estima,

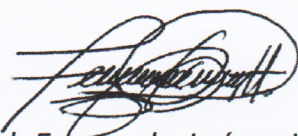
Atentamente,

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
COL. No. 4509
COLEGIO DE HUMANIDADES

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
Profesor Titular Facultad de Arquitectura
CUI 2715 41141 0101
Colegiado de Humanidades. No. 4509

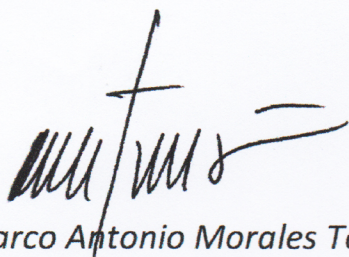
***Producción audiovisual para empoderar a jóvenes del relleno sanitario
de la zona 3 de la Ciudad de Guatemala que apoya Casa del Alfarero.***

Proyecto de Graduación desarrollado por:

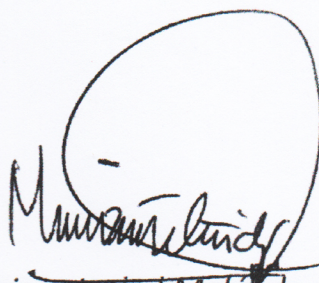


Erick Fernando Juárez Hub

Asesorado por:



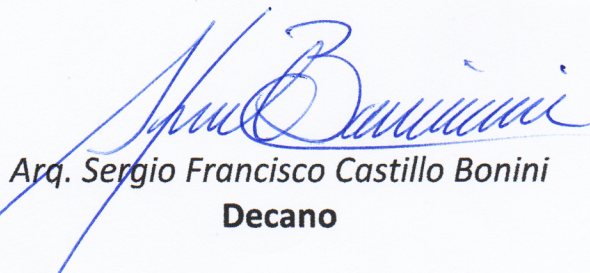
Lic. Marco Antonio Morales Tomas



Licda. Miriam Isabel Meléndez Sandoval

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

